7-95 DAS SPIELE-MAGAZIN FÜR PCs

4 398039 607007 07

DM 7,– · ÖS 54,- · SFR 7,-
LFR 170,- · HFL 8,50 · LIT 8.500,-
B 12144 E

PC PLAYER

PC PLAYER



Test: SimTower

TURMBAU ZU WINDOWS
Test: Sim Tower – Der digitale Wolkenkratzer

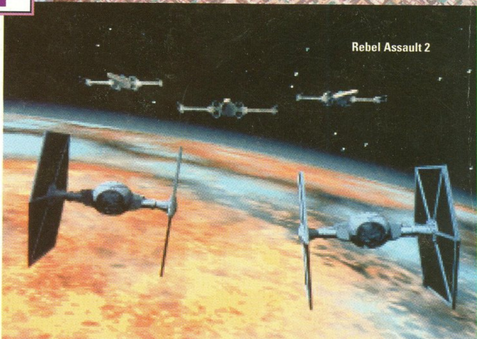
VERLÄNGERUNG FÜR EA SPORTS
Neu & verbessert: FIFA Soccer '96 und NHL '96

MEGA-TRENDS AUS L.A.
Enthüllt: 200 Spiele-Neuheiten auf 22 Seiten



MEHR SPEED FÜR SPIELER
Power-Grafikkarte Millennium im Test

LUCASARTS SCHLÄGT ZURÜCK
Rebel Assault 2: Erste Bilder des Nachfolgers


Rebel Assault 2

Vollgas: Test und Lösung zu Full Throttle • **Technik-Hilfe:** Das 1x1 der Bus-Systeme
Tips & Tricks: Daedalus, Jagged Alliance, Lost Eden • **PC junior:** Asterix & Urmel

»...UND DANKE FÜR DEN FISCH«

Der Sommer kommt, die Natur steht in voller Blüte – und prompt stellt sich in unserer Redaktion der alljährliche Nachwuchs ein. Nachdem unsere letzten Neuzugänge Langer & Stangl das erste Jahr ohne größere psychische Schäden überstanden haben, tauchen ab dieser Ausgabe zwei weitere Gestalten auf dem Redaktions-Gruppenbild auf.

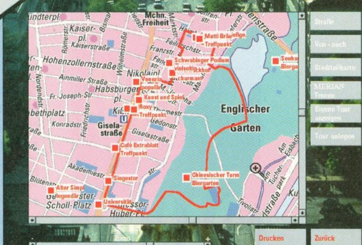
Unser Autor Michael Kim widerstand allen Versuchungen einer festen Anstellung: Weder die Aussicht auf eine Firmen-Topfpflanze noch ermäßigter Eintritt für den Wildpark Poing konnten ihn davon abhalten, in Zukunft mehr Zeit seinen Studien- und Programmier-Aktivitäten zu widmen. Dafür ging uns ein dicker Fisch ins Netz: Henrik Fisch, ab dieser Ausgabe fester Redakteur im PC Player-Team, ist vor allem für Hardware und Technik zuständig. Henrik entspringt dem Happy-Computer-Biotop der 80er Jahre. Nach einigen Jahren beim Technikblatt »mc« und spannenden Erfahrungen als Freiberufler gehört er ab sofort zur PC-Player-Familie. In dieser Ausgabe darf Henrik gleich was mächtig Schweres erklären (»Keine Panik« zum schillernden Thema Bus-Systeme). Außerdem wird er sich verstärkt darum kümmern, daß Grafik-, Sound- und sonstige Karten noch ausführlicher in PC Player getestet werden.

Newcomer Nummer 2 ist dem aufmerksamen Leser nicht unbekannt: In diversen Streitgesprächen riskierte Roland Austinat sein Leben im Umgang mit Vertretern der deutschen Softwareindustrie. In nächster Zeit werden wir verstärkt auf Rolands Talente bei der Besprechung von Multimedia-Anwendungen und PC-Spielen zurückgreifen. Roland residiert in Essen, wo er gerade seinen Dipl.-Ing. baut, das DMV-Forum auf CompuServe mitbetreut – und natürlich für uns schreibt. Nachdem wir ihn erstmals mit aufs Gruppenbild gezerrt haben, ist Roland hochmotiviert, in den nächsten Monaten vermehrt Kostproben seines Schaffens in PC Player zum Besten zu geben.

Mit dieser Erweiterung des Redaktionsteams sind wir in der Lage, mehr Zeit in die einzelnen Beiträge von PC Player und unserem CD-ROM zu stecken. Vor allem wünschen wir den neuen Kollegen alles Gute und hoffen, daß unsere Leser ihren Spaß mit dem Schaffen unseres »Nachwuchses« haben.



PC PLAYER



Die Reiseführer-Päpste von Merian entdecken die CD-ROM: Welche Vorteile hat das Erstlingswerk »München« gegenüber konventionellen Büchern? **130**

LucasArts gibt »Vollgas«: Wie gut ist das neue Biker-Adventure »Full Throttle«? **62**



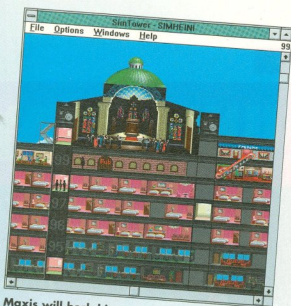
aktuell

software



Ein Kinderspiel: Bei der Edutainment-Neuheit »Asterix« hat die ganze Familie ihren Spaß. **134**

hardware



Maxis will hoch hinaus: Nach »SimCity 2000« soll »Sim Tower« der nächste Hit werden. Unser Test beginnt auf Seite **98**

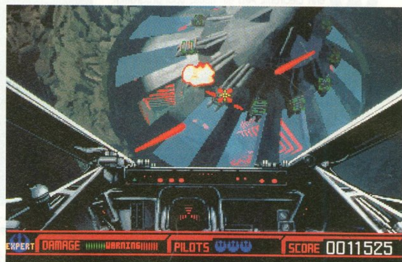




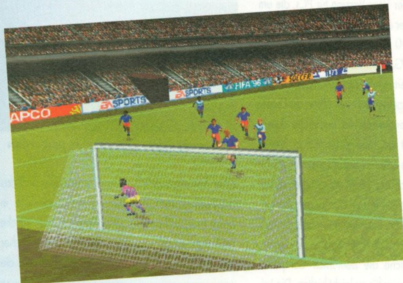
Der längste Messebericht der PC-Player-Geschichte erstreckt sich über 22 Seiten – randvoll gepackt mit Spiele-Neuheiten von der »E3« aus Los Angeles **12**



Die Hochgeschwindigkeits-Grafikkarte »Millennium« bietet leckere technische Daten. Lohnt sich die Anschaffung für PC-Spieler? **56**



Erste Bilder vom Kultspiel-Nachfolger: »Rebel Assault 2« kommt! **8**



Gute Nachrichten für Sportfans: Electronic Arts arbeitet an revolutionären Neuauflagen von »FIFA Soccer« und »NHL Hockey«. **6**

spiele-tests

tips & tricks

rubriken

EA SPORTS
ELECTRONIC ARTS

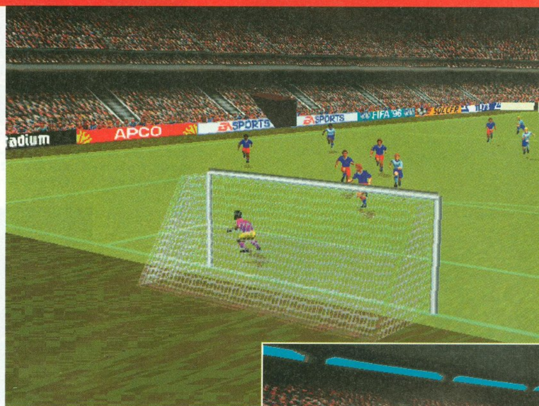
»FIFA Soccer '96« und »NHL Hockey '96«

FREISTOSS UND BODY

EA Sports greift an: Die neuen PC-Versionen von »FIFA Soccer« und »NHL Hockey« versprechen hochauflösende 3D-Grafik, stärkere Gegner und Modem-Unterstützung.

Wenn Electronic Arts ein neues Sportprogramm ankündigt, zittert die Konkurrenz wie ein Eishockey-Torhüter vorm Schlagschuß von Brett Hull. Mit »FIFA Soccer« hat EA Sports vergangenes Jahr ein Fußballspiel der Extraklasse vorgelegt, der Klassiker »NHL Hockey« ging kurz danach in die zweite Runde und schraubte die Meßlatte für Eishockey-Simulationen nochmal ein gutes Stück nach oben. Auf der E3-Messe in Los Angeles präsentierte Electronic Arts erstmals spielbare Versionen von »FIFA Soccer '96« und »NHL Hockey '96«, die beide durch geschickte Verwendung von Super VGA und fernsehreife Kameraschwenks verblüffen.

Aktuell



Edle Super-VGA-Grafik verschönt die Angriffe bei »FIFA Soccer '96«

FIFA Soccer '96

Als Electronic Arts »FIFA Soccer« für das 3DO veröffentlichte, warf so mancher PC-Besitzer neidische Blicke auf die Videospiel-Konsole. Im Gegensatz zur PC-Version gab's nämlich verschiedene Kamerapositionen, welche in eleganten 3D-Schwenks immer am Ball blieben; faszinierend selbst für Fußballmuffel. Derzeit basteln die Programmierer von EA Sports in Kanada fleißig an der 96er-Version für PCs, die um keinen Deut schlechter aussieht als die 3DO-Fassung. Mit einen Pentium 90 spielt sich »FIFA Soccer '96« sogar unter Super VGA sehr flott und sieht von allen Fußballspielen derzeit mit Abstand am besten aus. Die Programmierer geben sich viel Mühe im Detail. Für jeden Spieler entwerfen sie unzählige Bewegungsphasen, damit langbeinige Grätschen, Volley genommene Schüsse oder verzweifelte Hechtsprünge nach dem Ball realistischer aussehen als in der Vorgänger-Version. Bei EA Sports nahm man sich auch die Kritik vieler Spieler zu Herzen, welche die bemühten Computergegner für zu leicht hielten. Die Leistungen der Digital-Möllers sollen deutlich steigen, außerdem wird es keine leichten Tore durch gebolzte Weitschüsse mehr geben.

Auch bildschirmfüllende Stadionansichten sind möglich

Da »FIFA Soccer '96« nur auf CD-ROM erscheinen wird, hat Electronic Arts keine Platzprobleme für digitalisierte Videoclips mit besonders tollen Szenen internationaler Fußballspiele. Auch Kommentator John Motson ist mit von der Partie und wird jeden Spielzug per englischer Sprachausgabe passend untermalen und das Live-Feeling noch verstärken. Die Soundkulisse in Dolby Surround sieht für jedes Spiel unterschiedliche Schlachtgesänge vor. Vom Gegröle europäischer Fans bis zum Samba-Rhythmus in Brasilien wird die



Die Bewegungen aller Spieler sind weich animiert

FIFA-FACTS

Hersteller: Electronic Arts
Genre: Fußball-Simulation
Erscheinungsdatum: voraussichtlich September/Oktober
Hardware-Minimum: 486er (min. 50 MHz), 8 MByte RAM und Doublespeed-CD-ROM. Für SVGA: Pentium (min. 60 MHz).
Deutsche Version: zeitgleich mit der englischen (Sprachausgabe bleibt Englisch).
ca.-Preis: DM 130,-
Features: Verbesserte Gegnerintelligenz; Super-VGA-Grafik und verschiedene Kamerapositionen.

CHECK





Mit der entsprechenden Soundkulisse kommt die richtige Live-Atmosphäre im virtuellen Stadion auf

stimmungsvolle Palette reichen. Noch eine Besonderheit von »FIFA Soccer '96«: Bis zu vier Spieler sollen gleichzeitig um jeden Ball fighten dürfen. Eine Modem- bzw. Nullmodem-Unterstützung ist fest eingeplant.

NHL Hockey '96

Während in den USA gerade der Kampf um den Stanley-Cup in vollem Gange ist (mit den Detroit Red Wings als klaren Favoriten) wird im Eishockey-Mutterland Kanada an »NHL Hockey '96« gefeilt. Spielerisch und optisch plant EA Sports einen kleinen Quantensprung, denn die neue Version soll »NHL Hockey '95«, das erklärte Lieblingsspiel unserer Redakteure »Black Hawk« Lenhardt und »Red Wing« Stangl, bei weitem übertreffen.

Die Anfänge sehen vielversprechend aus: Hochauflösende Grafiken in den exquisiten Menüs, die mit noch größeren Logos der Vereine und Spielerporträts als in der Vorgänger-Version verziert werden. Außerdem lockt erstmals Super VGA auch während des Spielablaufs. Leider können wir Ihnen noch keine Bilder der PC-Fassung zeigen, doch die 3DO-Fotos geben einen guten Eindruck. Dank SVGA wird die PC-Grafik sogar noch besser aussehen, wie uns die spielbare Version am Messestand bewies.

Fünf frei wählbare Kameraperspektiven fangen das Geschehen auf dem Eis optimal ein, wobei besonders der TV- und der Spielermodus beeindruckend aussehen. Der eine simuliert mehrere Kameras, die entlang des Spielfelds aufgebaut sind und mit eleganten 3D-Schwenks den Puck verfolgen; die andere Einstellung klemmt einem Spieler eine imaginäre Kamera an den Helm, so daß Sie das Stadion quasi aus seiner Sicht sehen.

Für jeden Spieler gibt es zusätzliche Animationen, die mächtige Schlagschüsse oder kernige Bodychecks deutlich besser aussehen lassen. Vor allem den Torhütern spendierte man neue, weich animierte Glanzparaden, die der Realität deutlich näher kommen. Wie der Goalie souverän Schlenzer mit der Fanghand aus der Luft fischt, ist schon beeindruckend anzusehen. Außerdem spielt der Schlußmann nun besser mit, denn wenn er die Scheibe hält und von Gegnern bedrängt wird, fährt er weit genug aus dem Tor heraus, um den Puck zu spielen. Die Schlagschüsse werden künftig differenzierter gesteuert als in den Vorgänger-Versionen. Die Regeln sollen in der 96er-Version strenger ausgelegt werden, was viele Käufer vehement forderten. Außerdem ist geplant, daß mehrere Verletzungen auf einmal eine Mannschaft einschneidend schwächen. Auch an der künstlichen Intelligenz der Computergegner wird gearbeitet, damit den menschlichen Spielern künftig zweistellige Siege ohne Gegentor verwehrt bleiben. In Arbeit ist auch ein kleiner Rauferei-Modus, in dem Sie Ihren Recken geschickt in einem klassischen Faustkampf steuern müssen. Stock weg, Handschuhe runter und dem Gegner das Trikot über den Kopf ziehen – da kommt Freude auf.

Das gewohnte Drumherum wird auch nicht fehlen. Alle Spieler und Vereine der NHL-Saison 1994/95 sind dabei, es gibt wieder einen zufällig erzeugten Spielplan, außerdem wahlweise die ursprünglich geplante bzw. die nach den Streiks verkürzte Saison. Wer gerne Freunde mit aufs Glatteis nimmt, freut sich über den Mehrspieler-Modus per Modem oder Nullmodem mit bis zu vier Spielern. **(fs)**



Digitalisierte Spielerporträts und Vereinslogos werden bei der Eishockey-Neuauflage nicht fehlen

HOCKEY-FACTS

Hersteller: Electronic Arts
Genre: Eishockey-Simulation
Erscheinungsdatum: voraussichtlich September/Oktober
Hardware-Minimum: 486er (min. 50 MHz), 8 MByte RAM und Doublespeed-CD-ROM. Für SVGA: Pentium (min. 60 MHz).
Deutsche Version: parallel zur englischen (Sprachausgabe bleibt Englisch)
ca.-Preis: DM 130,-
Features: Verbesserte Gegnerintelligenz; Super-VGA-Grafik und verschiedene Kamerapositionen; Rauferei-Modus.

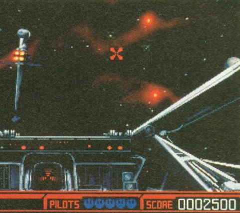


Völlig neue Perspektiven: »NHL Hockey '96« bietet 3D-Grafik.

MEHR MACHT

ELECTRONIC ENTERTAINMENT EXPO
MAY 11-13, 1995
LOS ANGELES, CALIFORNIA

Rebellenpilot Rookie One steigt wieder ins Cockpit: LucasArts bereitet eine neue, interaktive Action-Episode des »Krieg der Sterne« vor.



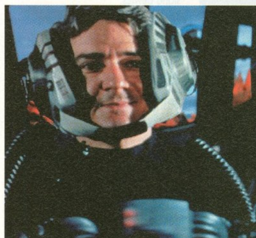
Die Steuerung in den Cockpit-Szenen soll gegenüber dem ersten Rebel Assault-Spiel erweitert werden

Mit über einer Million verkauften Exemplaren ist es das meistverkaufte CD-ROM-Spiel der Welt und auch nach 20 Monaten immer noch hoch in den Charts zu finden. Der Erfolg von »Rebel Assault« kam auch für LucasArts ganz überraschend. Statt noch Weihnachten 1994 mit einer Fortsetzung den 93er-Erfolg zu wiederholen, blieb es lange Zeit erstaunlich ruhig. Gerüchte über ein »Imperial Assault«, das den Spieler ähnlich wie bei »TIE Fighter« auf die Seite des Imperiums zieht, blieben nur Gerüchte.

Auf der E3-Messe lüftete LucasArts endlich das Geheimnis um die Fortsetzung. In »Rebel Assault 2« wird der Spieler wieder in die Rolle von »Rookie One« schlüpfen und zusammen mit der Pilotin Ru Murleen einem imperialen Geheimnis auf die Spur kommen. Für den zweiten Teil wurde eine komplett neue Story des Star Wars-Universums entwickelt.

Während der Klon-Kriege (vor dem ersten »Krieg der Sterne«-Film) war der Dreighton-Sternennebel eine Art Bermuda-Dreieck im Weltall. Angeblich sind zwei komplette, miteinander kämpfende Flotten vor einigen Jahrzehnten hier verschwunden. Bei einer Standard-Patroullie in diesem Nebel stoßen Sie und Ru auf Anzeichen einer imperialen Basis und einer neuen, gefährlichen Waffe.

Rebel Assault 2 wird sich technisch in einigen Punkten vom Vorgänger abheben. Bessere Kompressionsverfahren und Ausnutzung von Doublespeed-Laufwerken werden die Bildqualität anheben. Außerdem können Sie sich auf neue »Star Wars«-Filmaufnahmen freuen. Das erste Mal, seit die Szenen für die Disney-Attraktion »Star Tours« abgedreht wurden, stehen wieder Schauspieler in den Uniformen der Rebellen und des Imperiums vor einer Kamera. Originalunterlagen und Modelle von LucasFilm sorgen dafür, daß alle Fans und George Lucas mit dem Projekt zufrieden sein können.



Das erste Mal seit fast einem Jahrzehnt stehen wieder Schauspieler für den »Krieg der Sterne« vor der Kamera



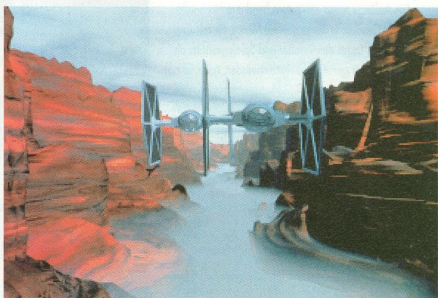
Rebel Assault 2 sollte im Spätherbst auch die Erde anfliegen

Das Spielprinzip bleibt wie beim Original, wird aber ausgebaut. Mehr als ein Dutzend unterschiedliche Sequenzen benutzen vorberechnete 3D-Grafik, in der sich das Raumschiff des Spielers nicht völlig frei bewegen kann. Allerdings wollen die Programmierer mehr Interaktivität einbauen und neue Ideen in die Missionen einbringen. Neben Flugsequenzen mit Cockpit- und Außenansicht werden Sie diesmal wieder zu Fuß durch eine imperiale Basis streifen und nicht nur wild ballern, sondern auch den richtigen Weg suchen, Deckung beziehen und vielleicht sogar ein paar kleinere Puzzles lösen. Die rasante Fahrt auf dem Speederbike durch einen Riesenwald will man ebenfalls verwirklichen. Und als besonderen Bonus läßt Sie Han Solo auch mal ans Steuer des »Rasenden Falken«.

Die ersten spielbaren Demos auf der E3 machten einen guten Eindruck, wenn auch noch der rechte Innovations-Kick fehlte. Die LucasArts-Programmierer sind sich aber der scharfen Konkurrenz durch »Cyberia« und andere CD-ROM-Titel bewußt und wollen uns noch bis zum Spätherbst mit weiteren Neuerungen überraschen. **(bs)**



Angriff auf einen unterirdischen Minenkomplex – eine der ersten spielbaren Sequenzen aus der Fortsetzung zu »Rebel Assault«



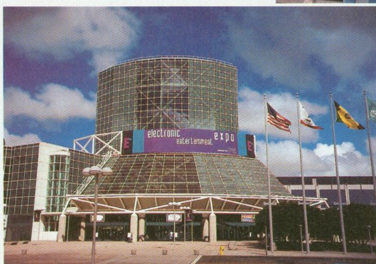
Die Grafikqualität der Zwischensequenzen soll durch neue Packverfahren erheblich gesteigert werden


BULLFROG
PRODUCTIONS LTD

E3 ELECTRONIC ENTERTAINMENT EXPO

Messebericht:

Electronic Entertainment Expo





Die CES ist tot, es lebe die E3! Die neue amerikanische Spielemesse in Los Angeles übertraf alle Erwartungen und brachte einen Neuheitenstapel wie noch nie.

SPIELSPASS HOCH DREI

Was meinte Nintendo-Boß Howard Lincoln doch auf seiner Eröffnungsrede: »Man steckt eine Zwölf-Milliarden-Dollar-Industrie nicht in ein undichtes Zelt auf dem Parkplatz«. Damit angesprochen waren die Organisatoren der CES, die in den letzten Jahren trotz steigendem Spieleanteil weiterhin nur Audio- und Video-Hersteller umwarben und die Spielefirmen in »Ersatzhallen«, sprich Zelte abschoben. Nach diversen feuchten (aber nicht fröhlichen) Erlebnissen zur Vegas-CES letzten Januar war die Zeit für eine eigene Messe gekommen. »Electronic Entertainment Expo«, kurz »E3«, ist der Titel der neuen Veranstaltung, die sich nur mit Spielen und Entertainment beschäftigt. Und damit es ja nicht regnet, verlegte man die Messe nach Los Angeles, gemäß dem Motto »It never rains in Southern California«. Hat fast gestimmt – lediglich ein paar Wolken schoben sich mal verschämt über die Sonnenstrahlen.

Durch die »eigene« Messe offensichtlich beflügelt machten sich alle Aussteller daran, die E3 zu einem regelrechten Ereignis werden zu lassen. Große Stände, viele Produkte, aufwendige Präsentationen – die drei Tage waren für unser Zwei-Mann-Team Florian Stangl und Boris Schneider vollgepackt, um alles zu sehen. Gepaart mit reibungsloser Organisation und hohen Besucherzahlen (knapp 38.000 Fachbesucher) steht jetzt fest: E3 war keine Eintagsfliege. Ende Mai 1996 trifft man sich wieder in L.A. und über E3-Ableger in Japan und Europa wird jetzt schon laut nachgedacht.

In bewährter PC Player-Tradition haben wir unsere Berichterstattung geteilt: Diese Ausgabe lesen Sie alles über die Spiele, im nächsten Heft gibt es dann Infos über Hardware, Edutainment und Nicht-Spiele-Software für den Heimbereich. Um niemanden zu bevorzugen, haben wir die Spiele nach Herstellernamen alphabetisch sortiert.

▲ 7th Level

Aufwendige Messestände kann jeder haben, dachten sich 7th Level, und verlegten die Präsentation ihrer neuen Titel kurzerhand in das elitäre Mayan Theater, wo der legendäre Produzent und Musiker Quincy Jones mit einer groovenden Bluesband aufwartete. Der Hintergrund: Quincy und 7th Level basteln zusammen an einer interaktiven Reise durch die musikalische Geschichte Amerikas – mehr dazu in unserem Multimedia-Messebericht im nächsten Heft. Außerdem zeigte 7th Level die fast fertige Version von **Battle Beast**, einem Cartoon-Prügelspiel mit abgedrehten Kämpfern und humorvollen Animationen. **Arcade America** ist eine actiongeladene Reise durch die USA, die im



Die Cartoon-Klopperei »Battle Beast« stammt von 7th Level



»Arcade America« ist eine turbulente Reise durch die USA



bekannten Zeichentrick-Stil von 7th Level gehalten ist. Der Spieler muß dabei in den einzelnen Staaten der USA Actionspiele bestehen und landet schließlich bei einem Konzert im legendären Woodstock. »Arcade America« soll September in den Läden stehen.

▲ Acclaim

Die bekannteste Fledermaus der Filmgeschichte heißt zweifellos Batman. Der Superheld in den hautengen Klamotten und dem wallenden Umhang muß sich in Acclaims Jump-and-Run **Batman forever** mit allerhand Bösewichten herumschlagen und nebenbei noch kleine Puzzles des Kontrahenten Riddlers lösen. Für das Spiel wurden alle wichtigen Personen digitalisiert, ein Zwei-Spieler-Modus ist auch dabei. Erscheinen soll »Batman forever« Ende diesen Jahres.

Acclaim hat sich noch eine zweite große Filmlizenz geschnappt und bringt **Judge Dredd** auf den Markt. Vom Spielprinzip her ist es ähnlich wie »Batman forever«, aber deutlich actionlastiger. Bevor Sie in die Rolle Sylvester Stallones schlüpfen dürfen, wird der Winter in jedem Fall ins Land ziehen.

Fließende Bewegungen, realistische Grafiken und umfangreiche Optionen verspricht **Frank Thomas »Big Hurt« Baseball**. Dank »Motion Capturing« und diverser Texturen werden die Spieler der Major League lebendig – auch hier hat sich Acclaim die Lizenz gesichert. Als Erscheinungstermin ist der Winter '95 geplant. Gleiches gilt für **NFL Quarterback Club '96**, die neueste Football-Simulation.

In den Spielhallen ist **Revolution X** mit den Altrockern von Aerosmith schon mal einen Blick wert, auf dem PC soll's genauso gut werden. Digitalisierte Grafiken, viele Effekte und dröhnende Musik könnten nicht nur Rockfans begeistern. Die Revolution wird uns aber erst Anfang nächsten Jahres ereilen.

Der Undertaker, Diesel oder Lex Luger – klangvolle Namen für die Fans der World Wrestling Federation. Acclaim beglückt uns in den kühlen Herbsttagen mit **WWF Raw**, das die wichtigsten Finishing Moves und reichlich digitalisierte Schwergewichte enthält.

Lange haben PC-Besitzer auch neidisch auf die Konsolenbesitzer mit »NBA Jam« geschielt, jetzt kommt das flotte Basketball-Spiel für PCs. **NBA Jam Tournament Edition** soll noch im Sommer erscheinen und alle Features der Videospiel-Versionen bieten.

▲ Accolade

Eines der ersten Spiele für Windows 95 kommt im August von Accolade und ist ein flottes Jump-and-Run mit einem niedlichen Knuddelhelden. **Super Bubsy** rettet die Erde gegen gierige Außerirdische, muß aber mit allerhand Widrigkeiten wie fallenden Felsbrocken, Käserädern und ähnlichem fertig werden. Das Spiel wurde vom Grafikkartenhersteller ATI entwickelt und soll unter Super VGA mit 60 Frames pro Sekunde laufen – ein fantastischer Wert, den sonst nur Spielkonsolen erreichen.

Star Control 3 bietet im Vergleich zu seinen Vorgängern nichts revolutionär neues, sondern vor allem Feinschliff an der Grafik. So sehen Sie die gerenderten Aliens in Super VGA, erleben ausgefeiltere Raumkämpfe und außerdem eine Weiterführung der Handlung aus den ersten beiden Teilen. Die Veröffentlichung ist für Oktober vorgesehen.



»NBA Jam Tournament Edition« soll noch im Sommer für Basketball-Spaß sorgen

Die NFL hat kürzlich erst ihren Champion ermittelt, da kündigt Accolade auch schon für den Herbst **Unnecessary Roughness '96** an. SVGA, tonnenweise Statistiken, gerenderte Spieler, die sich dank »Motion Capturing« realistisch bewegen und schwungvolle Kamerafahrten sollen diese Football-Simulation von der Konkurrenz abheben.

Mal in aller Ruhe die Putts üben dürfte mit **Jack Nicklaus: Live at Muirfield Village** kein Problem sein. Der Kurs, den Meister Nicklaus selbst designte, wurde komplett abfotografiert, digitalisiert und auf ein im Computer erstelltes Drahtmodell »geklebt«, um so die Realitätsnähe zu erhöhen. Diverse Spielmodi sollen die Golfer bei Laune halten; außerdem kündigte Accolade für das Frühjahr 1996 einen Kursdesigner an, der unter Windows läuft und einfach zu bedienen sei.

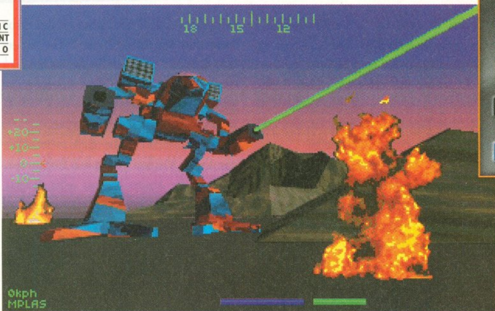
▲ Activision

Schon mehr als ein Jahr ist **Mech Warrior 2** überfällig. Das Team hat das Programm inzwischen von Grund auf neu geschrieben und ist sich sicher, im Juli das fertige Produkt in die Geschäfte zu bringen. Seit den ersten Demos vom Januar 1994 hat sich einiges geändert. Die neuen Menüs sind durchgehend in Super VGA, die 3D-Simulation wahlweise in normaler oder hoher Auflösung (für schnelle PCs). Die Intro-Sequenz wird von Digital Domain gestaltet, die zuletzt alle Computergrafiken für den Actionfilm »True Lies« erstellten, darunter die atemberaubenden Flugszenen mit dem Harrier. Das Spiel selbst soll sich von Konkurrent »Earthsiege« durch komplexere Missionen, echtes 3D (also nicht nur flache Ebenen mit Gebäuden) und mehr strategische Elemente unterscheiden. Eine Netzwerk-Version ist in Arbeit, soll aber im Herbst als Upgrade-Diskette verkauft werden.

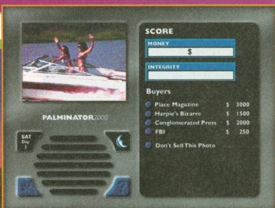


»Batman forever« wird ein Hüpfspiel mit digitalisierten Schauspielern aus dem dritten Batman-Film

Mech Warrior 2 wird das letzte Spiel für MS-DOS aus dem Hause Activision sein. Alle weiteren Pro-



Das Warten auf Activisions »Mech Warrior 2« scheint sich zu lohnen, denn das Spiel wurde komplett überarbeitet



Machen Sie Ihre eigenen Skandalfotos bei »Paparazzi«, und verdienen Sie so Ihren Lebensunterhalt

dukte erscheinen für Windows 3.1 oder Windows 95. Dazu zählen das **Atari 2600 Action Pack Volume 2** mit 15 weiteren Modulen aus den frühen 80er Jahren sowie die schon länger angekündigte Umsetzung von **Pitfall: The Mayan Adventure**. Die Win95-Beta-Version lief sowohl im Fenster wie bildschirmfüllend absolut flüssig und beweist, daß unter dem neuen Windows Spieleprogrammierung kein Problem mehr ist.

Neu im Activision-Stall ist **Paparazzi**, bei dem Sie in die Rolle eines Hollywood-Fotografen schlüpfen, der möglichst entstellende Bilder bekannter Stars für die Regenbogenpresse knipsen soll. Anhand von codierten Hinweisen müssen Sie herausfinden, wo die Stars zu welcher Zeit sind, ihnen dort auflauern und dann im richtigen Augenblick auf den Auslöser drücken, während ein Video abläuft. Dann gilt es noch, Geld gegen Berufsehre abzuwägen: Wer die fiesesten Fotos an die zynischsten Zeitschriften verkauft, macht anfangs viel Geld, wird später im Spiel aber schnell von jeder Veranstaltung »entfernt«.

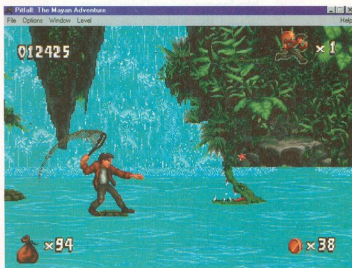
Das neue »Shanghai: Great Moments« ist in den USA schon erschienen, wird aber wegen technischer Probleme in Europa noch nicht ausgeliefert. In Kürze erscheint das Windows-Shanghai in verbesserter Version gleich komplett in deutscher Sprache.

Fürs Jahresende sind die **Santa Fe Mysteries** (Kriminalgeschichte zum Selberlösen), **Hockeydrome** (hartes Zukunfts-Eishockey) und **The Great Game** (Spionagegeschichte mit Ex-Chefs von KGB und CIA!) zu erwarten – alle unter Windows 95. Die Fortsetzung zu **Planetfall** hat sich hingegen auf 1996 verschoben.

▲ American Laser Games

Ab Juni will American Laser Games die einem Western-Revolver nachempfundene **Gamegun** ausliefern, bei der Sie auf den Monitor schießen können, um Spiele wie »Crime Patrol« und »Space Pirates« zu steuern. Dazu passend sollen noch die Ballereien **The Last Bounty Hunter** und **Fast Draw Showdown** erscheinen.

Wichtiger war American Laser Games diesmal jedoch die Präsentation des neuen Labels »Games for her«, das Software speziell für Mädchen produzieren soll. Der erste Titel namens **McKenzie & Co.** (früher: »Madison High«) ist nahezu fertiggestellt und machte einen zwiespältigen Eindruck. Das »soziale Adventure« stellt die Spielerin vor so gewaltige Aufgaben wie sich zu entscheiden, ob man der Freundin folgend die Schule schwänzt (Game Over) oder brav in die Klasse geht (Spiel geht weiter). Weitere Highlights: Das Auswählen von Kleid und Frisur für den Schulabschlußball oder die bange Frage: Gehe ich mit dem netten Jungen aus oder halte ich mein Versprechen, mich mit der Clique zu treffen? Unsere Meinung: Derart stereotype Software vergrößert eher noch die Kluft zwischen den Geschlechtern. »McKenzie & Co« ist für Mädchen von 9 bis 14 Jahren gedacht.



Windows 95 als Konsolenkiller? Die überarbeitete Fassung von »Pitfall: Mayan Adventure« spielte sich jedenfalls hervorragend.

▲ Berkeley Systems

Jahrelang immer nur Bildschirmschoner hält auch das stärkste Entwicklungsteam nicht aus. Deswegen bastelt Berkeley Systems gerade an seinen beiden ersten Spielen. **Triazzle** ist ein Puzzle mit Dreiecken, das in seiner Papierform auch in Deutschland bekannt ist: Jede der drei Seiten zeigt eine Hälfte eines Tiers; die Dreiecke müssen so zusammengelegt werden, daß an allen Teilen die Tierhälften auch

BRUTALITY SELLS

Ein besorgniserregender Trend der E3: Gewaltspiele verkaufen sich gut, deswegen wird immer mehr Gewaltdarstellung in Spiele integriert.

Abschreckendstes Beispiel ist Videospiele-Hersteller Nintendo. Noch vor einem Jahr gab es strenge Regeln für den Inhalt der eigenen Module. Inzwischen hat die Firmenzentrale alles über den Haufen geworden und macht »Killer Instinct« zu seinem Weihnachtsrenner. Hier prügeln Monster aufeinander ein, bis Blut fließt, ähnlich wie bei den Spielen der »Mortal Kombat«-Serie, von denen eines in Deutschland inzwischen sogar völlig verboten wurde. Einziger Konkurrent von Killer Instinct im Kampf um das meistverkaufte Weihnachts-Modul ist »Mortal Kombat 3«.

Auch bei den PC-Spielen ist »Blut« in. Selbst ehrwürdige Firmen wie Electronic Arts nehmen einen echten Gore-Titel wie den Horror-Schinken »Pumpkinhead 2« ins amerikanische Angebot. Den Satz »Dieses Spiel bringen wir wohl nicht in Deutschland« konnte man auf der Messe öfters hören.

Branchenkritiker sehen sich bestätigt: Seit die Spielehersteller in den USA ihre Spiele in Altergruppen einstufen lassen, steigt der Gewaltpegel an; schließlich kann man sich ja jetzt hinter dem verkaufsfördernden »Adults only«-Siegel verstecken. Dabei wären viele Spiele mit weniger »Action« und etwas subtileren Filmchen eher noch athmosphärischer als die auf Dauer sturzlangweiligen Blutlachen – und der Spielspaß müßte darunter auch nicht leiden.

jetzt 4x in Berlin
Neukölln – Jonasstraße 28/29
Steglitz – Bismarckstraße 63
Friedrichsh. – Rigaer Str. 106
und ganz neu ab 16. Juni 1995:
Spandau – Nonnendammallee 82
U-Bhf. Rohrdamm (Linie 7)

Media Point

Verkauf
Ankauf
Tausch

Berlins Name für Computerspiele und Zubehör

Battle Bugs
Eines der besten und originellsten Strategiespiele des letzten Jahres – jetzt ganz neu auf CD-ROM zum absoluten Knallerpreis!
CD-ROM 39,95

IndyCar Racing
Das Kultspiel unter den Autorennspielen! Jetzt neu auf CD-ROM zum "Ich schmeiß' mich weg"-Preis
19,95

Oldtimer
Erleben Sie mit Max Design's herausragender Wirtschafts-simulation die Anfänge der Automobilindustrie – jetzt zum absoluten Hammerpreis!
CD-ROM 39,95

Unser Tip des Monats
Full Throttle
– Vollgas –
Lucas Arts präsentiert sein neuestes Adventure mit einer packenden Story und spannenden Actionszenen! nur auf CD-ROM (e.dA.)
69,95

Nur Fliegen ist schöner!
Flight Unlimited
DER Flugsimulator schlechthin! – nur auf CD-ROM –
89,95

Die Electronic Arts Klassiker!
Jetzt auf CD-ROM zum Hammerpreis!
Strike Commander
Wing Commander 2
Syndicate Plus
Privateer
je 29,95

Jetzt oder nie!
Wing Commander Armada
– solange Vorrat reicht –
PC-Disk
29,95

PC-Spiele	CD	Disk
11th Hour	99,95 *	
1942 – Pacific Air War Gold	69,95	
1944 – Across the Rhine	**99,95 ***	**99,95 ***
Aces of the Deep (dt.)	89,95	89,95
Aces of the Deep Expansion Disk		39,95
Aladdin		69,95
Alien Breed Tower Assault	69,95	59,95
Alien Olympics	79,95 *	79,95 *
Alone in the Dark 3 (dt.)	99,95	
Armored Fist (dt.)	89,95	89,95
Atari 2600 Action Pack	**59,95**	**59,95**
Aufschwung Ost	79,95 *	79,95
Battle Bugs (dt.) AKTIONSPREIS	39,95	49,95
Battle Isle 2 (dt.)	89,95	89,95
Battle Isle 2 - Scenery CD	49,95	
Bazooka Sue	89,95 *	89,95 *
Biing! (dt.)	79,95	79,95
Bioforge	99,95	
Blackhawk AKTIONSPREIS		**49,95**
Bob Dylan: Highway 61 Interact.	99,95	
Bolo	59,95	
Bureau 13	79,95	79,95
Cannon Fodder 2		69,95
Caribbean Desaster	89,95 *	89,95 *
Chaos Control	79,95	
Colonization (dt.)	99,95	99,95
Comanche incl. Missions (dt.)	79,95	69,95
Command & Conquer	**99,95 ***	
Creature Shock (dt.)	99,95	
Crusader – No Remorse	99,95 *	
Cyberia (dt.)	99,95	
Daedalus Encounter	99,95	
Dark Forces (dt.)	99,95	
Das Amt	99,95	89,95
Death Gate	99,95	
Der Reeder (dt.)	79,95 *	
Descent	79,95	89,95
Die Siedler		89,95
Die total verrückte Rallye	**79,95**	
Dime City	89,95 *	89,95 *
Discworld	89,95	79,95
Doom 1 & 2 Utilities (2 CD's)	49,95	
Doppelpass (Anstoss + WorldCup)	89,95	89,95
Dragon Lore – Chapter One (dt.)	89,95	69,95 *
Dungeon Master 2	**79,95 ***	**79,95 ***
Earthsiege	89,95	89,95
Earthsiege Missionen	49,95 *	49,95 *
Elite 3 (1st Encounters)	79,95	79,95
FIFA Soccer	69,95	79,95
Flight of the Amazon Queen	89,95 *	89,95 *
Flightsimulator 5.1 (engl.)	79,95	79,95
Flight Unlimited	89,95	
Front Lines (dt.)	69,95	69,95
Future Dimensions (dt.)	**69,95 ***	
Great Naval Battles 3	89,95	
Hammer of the Gods	79,95	
Hanse - Die Expedition		49,95
Hattrick (Bundesliga Manager 3.0)		89,95
Hattrick (BM 3.0) Supporter	59,95	59,95
Hattrick (Ikarion)	99,95 *	89,95 *
Hell	89,95	
Heros of Might & Magic	89,95 *	89,95 *
High Seas Trader	69,95 *	69,95 *
Hokum KA 50 AKTIONSPREIS		**59,95**
Hugo		69,95
Höhlenwelt Saga	89,95	

PC-Spiele	CD	Disk
Iron Assault	79,95	
Iron Cross	89,95 *	
Incredible Machine 2	89,95 *	79,95 *
Inferno (dt.) AKTIONSPREIS	39,95	89,95 *
Innocent until Caught 2	69,95 *	69,95 *
Jagged Alliance	**79,95**	
Joy of Sex	79,95	
Jungle Strike	79,95	79,95
Kaiser Deluxe	69,95 *	
King's Quest 7 (dt.)	89,95	
Klik & Play (dt.)	89,95	89,95
Knights of Xentar	**99,95 ***	
Larry 1-6 Collection komplett	89,95	
Last Dynasty	89,95 *	
Legend of Kyrandia 3 (k.dt.)	89,95	
Legionen		69,95 *
Lemmings 3 (World of Lemmings)	69,95	69,95
Links 386 Pro (incl. 2 Kursen)	69,95	
Lion King		69,95
Little Big Adventure (dt.)	99,95	
Lode Runner	89,95	69,95
Lost Eden (dt.)	79,95	
Lost Signals	89,95	
Lothar Matthäus Super Soccer	i.V.	69,95
Magic Carpet (dt.)	89,95	
Magic C. Data CD: Hidden Worlds	**39,95**	
Magic of Endoria	79,95 *	89,95
Magic the Gathering	99,95 *	
Maniac Mansion 2 (dt.)	79,95	69,95
Marco Polo	79,95 *	
Master of Magic (dt.)	99,95	99,95
Menzoberranzan	89,95	89,95
Metal Marines		69,95
MS-Golf		119,95 *
Myst	99,95	
Nascar Racing	89,95	79,95
Nascar Racing Track Pack	39,95 *	
Navy Strike (dt.)	**99,95 ***	
NBA Live '95	99,95	
NHL Hockey '95	79,95	
Noctropolis (dt.)	99,95	
Panzer General	89,95	89,95
PGA Tour Golf 486	99,95	
Phantasmagoria	99,95 *	
Pinball Fantasies Deluxe	69,95	
Pinball Illusions	**79,95 ***	**69,95 ***
Pinball Mania		69,95 *
Pizza Connection		89,95
Prototype (dt.)	89,95	
Psycho Pinball	89,95	89,95
Ravenloft 2 – Stone Prophet	89,95	
Rebel Assault (dt.)	89,95	
Sam & Max (dt.)	79,95	69,95
Sensible Golf		79,95 *
Sensible World of Soccer	69,95 *	69,95 *
Sim City 2000 (dt.)	99,95	89,95
Sim Tower	**89,95 ***	**89,95 ***
Sim Town	89,95 *	89,95 *
Simon the Sorcerer (dt.)	99,95	99,95
Slipstream 5000	79,95	79,95
Star Trek – Next Generation	99,95 *	
Star Trek TNG: Technical Manual	99,95	

PC-Spiele	CD	Disk
Star Wars Screen Entertainment		59,95
Sternenschweif (DSA 2, dt.)	79,95	89,95
Stonekeep	**99,95 ***	
S.U.B.		79,95 *
SuperKarts	99,95	99,95 *
Super Street Fighter 2 Turbo	69,95	69,95
System Shock (dt.)	89,95	79,95
Tank Commnader (dt.)	89,95	
Theme Park (dt.)	89,95	79,95
Tie Fighter (dt.)		**79,95**
Tie Fighter Mission Disk (dt.)		39,95
Transport Tycoon (dt.)	99,95	99,95
Transport Tycoon World Editor		39,95
Tuneland (dt.)	**79,95 ***	
U.F.O. & Master of Orion komplett	79,95	
Under a Killing Moon	99,95	
US Navy Fighter (dt.)	99,95	
USS Ticonderoga	99,95 *	
Vollgas – Full Throttle (e.dA.)	69,95	
WarCraft: Orks & Humans	89,95	89,95
Wing Commander 1 + 2 Deluxe	69,95	
Wing Commander 3 (dt.)	109,95	
Wing Com. Armada (Windows)	**79,95 ***	
Wings of Glory (dt.)	79,95	
Woodruff & Schnibble of Azimuth	79,95	
X-COM – Terror from the Deep	99,95	99,95
X-Wing (incl. aller Zusatzdisks)	69,95	79,95

PC-Preishits (solange Vorrat)	CD	Disk
7th Guest AKTIONSPREIS	19,95	
Beneath A Steel Sky	**19,95**	**19,95**
Burning Steel 2 (engl.)		39,95
Burntime AKTIONSPREIS	29,95	
Chaos Engine		29,95
Cyberia (e.) SONDERPOSTEN	**59,95**	
Dark Legions (engl.)		39,95
Der Clou AKTIONSPREIS	29,95	
Der Patrizier	39,95	49,95
Dune 2 (CD=dt. / Disk=engl.)	39,95	29,95
Eishockey Manager		29,95
Elite 2	39,95	
F-14 Fleet Defender		29,95
F-14 Fleet Defender Gold	59,95	
Fields of Glory (dt.)	39,95	39,95
Formula 1 Grand Prix	**29,95**	**29,95**
Great Courts 2	29,95	29,95
Gunship 2000	39,95	39,95
Hanniball & 200 Spiele	29,95	
Indiana Jones Adventure 3 (dt.)	39,95	39,95
IndyCar Racing	19,95 *	
Ishar 1 (dt.)	19,95	19,95
Ishar 2 (dt.)	29,95	29,95
Heimdall 2		29,95
King's Quest 6 (dt.)		**39,95**
Lands of Lore (dt.)	29,95	
Legend of Kyrandia 1	19,95 *	
Legend of Kyrandia 2 (dt.)	29,95	
Lemmings 1+2 kompl.	29,95	
Lothar Matthäus	29,95	29,95
Megarace AKTIONSPREIS	29,95	

PC-Preishits (solange Vorrat)	CD	Disk
Mega-Lo-Mania	29,95	
Microcosm	29,95	
Michael Jordan	**29,95**	
Might & Magic 5		39,95
Monkey Island 1 + 2 (dt.)	je 39,95	je 39,95
North & South		29,95
Oldtimer (dt.) AKTIONSPREIS	39,95	49,95
Pirates Gold (dt.)	**29,95**	**29,95**
Populous 2 + Powermonger	29,95 *	
Privateer	29,95	
Railroad Tycoon Deluxe		39,95
Railway Challenge		29,95
Red Baron & Railr. Tycoon kompl.	39,95	
Shadow Caster	29,95 *	
Sil.Serv.2 & Red Storm Ris. kompl.	39,95	
Space Quest 4 (engl.)		19,95
Space Quest 5 (dt.)		**29,95**
SSN 21 Seawolf	29,95	49,95
Strike Commander	29,95	
Subwar 2050 incl. Scenarios	49,95	
Summer+Winter Challenge	**29,95**	
Super VGA Harrier		19,95
S.W.O.T.L. incl. aller Sceneries	39,95	
Syndicate Plus	29,95	
Taskforce 1942 (dt.)	39,95	39,95
Transarctica	19,95	19,95
U.F.O. – Enemy Unknown	**49,95**	
Ultima 7 (dt.)		39,95
Wing Commander 2	29,95	
Wing Commander Armada		29,95
World Cup USA '94		29,95

Multimedia-Zubehör	
CD-ROM Panasonic 562 B, Double Speed	269,95
Soundblaster Midi Adapter	49,95
Soundblaster Pro Value Edition	**149,95**
Soundblaster 16 Bit Value Edition	199,95
Stereo-Lautsprecher	ab 39,95
3,5" MF 2HD	ab 5,99

Joysticks	
Advanced Gravis GamePad	39,95
Advanced Gravis Joystick	ab 49,95
Advanced Gravis Joystick "Phoenix"	**199,95**
Flightstick Pro	169,95
Logi WingMan Extreme	99,95
Gamecard PC (2 Ports)	29,95

* bei Drucklegung noch nicht erschienen! Alle Preise verstehen sich in DM incl. 15% MwSt. Irrtümer und Preisänderungen vorbehalten! Es gelten unsere Allg. Geschäftsbedingungen, die wir Ihnen auf Wunsch gerne vorab zusenden. Fordern Sie auch unter Angabe Ihres Systemtyps gegen 1,50 DM Rückporto unseren Gesamtkatalog an!

Versandkosten:
Vorkasse: 6,50 DM – Kreditkarte: 9,50 DM
Nachnahme: 9,50 DM + 3,– NN-Gebühr der Post
ab 250,– DM Bestellwert versandkostenfrei!
Ausland nur gegen Vorkasse zzgl. 15,– DM

Bestellannahme
Telefon (030) 794 72 111
Telefax (030) 794 72 199

Neue Versandanschrift!
Media Point Vertriebs GmbH
Bismarckstraße 63
12169 Berlin (Steglitz)

BTX - Bestell-, Neuheiten- und Infoservice unter: Media Point#
Automatischer Ansagedienst für aktuelle Angebote: (030) 622 85 28

Kreditkarten ...
der einfachste und bequemste Weg für Ihre Versandbestellung: Anrufen, Kartennummer und Gültigkeitsdatum durchgeben und Ihre Bestellung geht Ihnen ohne lästige Nachnahme zu.
MasterCard VISA AMERICAN EXPRESS

zusammenpassen. Grafisch lehnt sich Triazzle an den Regenwald an und bietet bunte Frösche, Vögel und Schmetterlinge auf »waldigem« Hintergrund. Ein Teil der Einnahmen an dem Produkt wird auch an Umweltorganisationen gespendet. Da die Puzzleteile vom Computer immer neu zusammengestellt werden und sich Form und Größe des zu lösenden Rätsels von »kinderleicht« bis »unmöglich« einstellen lassen, ist für Abwechslung gesorgt.

You don't know Jack ist nicht etwa der Ausruf, weil man Schauspieler Nicholson oder Golfer Nicklaus übersehen hat, sondern bedeutet übersetzt etwa »Du hast von Tuten und Blasen keine Ahnung«. You don't know Jack ist der Name eines Trivia-Spiels im Stil einer Radio- und Fernsehshow, bei dem Berkeley ungewöhnliche Wege geht. Statt mit Videoclips und aufwendigen Grafiken zu hantieren, gibt es nur weißen Text auf schwarzem Grund zu sehen. Dafür ist die CD-ROM mit sage und schreibe 20 Stunden professionellen Audioclips gefüllt, vom quirligen Quizmaster über Jingles, einem Hintergrundchor und dutzenden von Geräuscheffekten. Die durch die Bank albernen Fragen orientieren sich im wesentlichen an amerikanischer Pop-Culture, so daß das PC Player-Team im Rahmen einer Demonstration bei fast allen Fragen achselzuckend »I don't know Jack« sagen mußte...



Das neue Terminator-Spiel »Future Shock« bietet eine geschicke Mischung aus Elementen von Doom und Descent

Teile des »Links«-Teams arbeiten jetzt bei Bethesda an einer Bowling-Simulation

▲ Bethesda Softworks

Noch bis September müssen wir ausharren, bis **Elder Scrolls: Daggerfall** in die Geschäfte kommt. In den letzten Monaten wurde am Projekt immer weiter gefeilt, so daß sich die Beschreibung inzwischen wie eine Mischung aus Rollenspiel, »Elite« und »Populous« liest. Jede Person innerhalb des Spielgebiets, das größer sein soll das das Bundesland Bayern, wird vom PC mit Namen, Beruf und anderen persönlichen Eingeschaften verwaltet. Der Spieler kann durch Handel oder Missionen sein Geld verdienen und die Rollenspiel-typischen Eigenschaften verbessern. Eine »große« Handlung, bei der der Spieler mal wieder die Welt retten muß, ist auch eingebaut worden.

Eine neue 3D-Grafikroutine namens »Xngine« steckt in **Terminator: Future Shock**, welches sich zu einem richtig guten Actionspiel entwickeln könnte. Die Vorversion am Messestand verband jedenfalls die besten Elemente aus »Doom« und »Descent« zu einer atemberaubenden Hatz durch die Ruinen von Los Angeles, gejagt von Terminator-Robotern, Hubschraubern und anderen Skynet-Waffen.

Ebenfalls mit Xngine wird **The 10th Planet** programmiert, ein Gemeinschaftsprojekt zwischen Bethesda und Centropolis, der Filmfirma des deutschen Regisseurs Roland Emmerich (»Stargate«, »Universal Soldier«). Spielerisch war von dem Weltraum-Actiontitel nicht viel zu sehen, Filmteam und Programmierer arbeiten noch an der Story, die sich rund um einen bisher unbekannten, zehnten Planeten im Sonnensystem drehen wird. Gegen Jahresende wird noch mit dem Autorennen **X-Car** gerechnet; für den Herbst ist die hier völlig aus dem Rahmen fallende Simulation **PBA Bowling** geplant, die in Zusammenarbeit mit der amerikanischen Profi-Bowling-Liga entsteht.



Deutschlands Science-Fiction-Wunderkind Roland Emmerich (Stargate) arbeitet an »The 10th Planet« mit

▲ Blizzard

Orcs und Menschen dürfen sich weiterhin die Köpfe einschlagen. Blizzard bastelt derzeit intensiv an **Warcraft 2: Tides of Darkness**, dem Nachfolger zu »Warcraft«. Nachdem die Menschen über das Große Meer vor den Orks geflüchtet sind, rüsten diese eine Flotte aus und folgen den Fliehenden. Neben den bekannten Echtzeit-Kämpfen gibt es edle SVGA-Grafiken und einen Netzwerk-Modus. Erscheinungstermin soll Weihnachten sein.

Die Fortsetzung des auf dem Macintosh veröffentlichten »Pax Imperia« soll es auch für den PC geben. **Pax Imperia 2** versetzt Sie in die Lage eines galaktischen Herrschers, der sich mit den Problemen der fleißigen Expansion seines Volkes herumschlagen muß. Bis zu 16 Spieler sollen sich via Netzwerk daran beteiligen dürfen, jeder mit einem eigenen Herrschaftsbereich. Geplante Veröffentlichung ist Weihnachten.

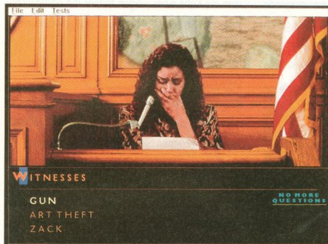
Noch bis zum nächsten Frühjahr wollen die Blizzard-Programmierer an **Diablo** basteln, einem Rollenspiel im mittelalterlichen Ambiente. Sie müssen dabei ein riesiges Labyrinth erforschen und sich mit diversen Dämonen herumärgern. Gerenderte SVGA-Grafiken und ein Netzwerkmodus sollen ebenso eingebaut werden wie ein Zufallsgenerator, der jedesmal die Level neu zusammenstellt.

Erst im Winter 1996 soll **Shattered Nations** erscheinen, ein Strategiespiel, in dem Sie die kaputte Erde sanieren und eine vernünftige Gesellschaftsform aufbauen müssen.

▲ Broderbund

Während sich Broderbund in den letzten Jahren auf den Edutaiment-Bereich konzentriert hat (»Carmen Sandiego«) und jetzt auch mehrere Titel aus diesem Bereich ins Deutsche übersetzt werden, gibt es ab und zu noch ein neues Spiel aus diesem Hause. **In the First Degree** wird eine Gerichtssimulation, bei der Sie in die Rolle eines Staatsanwalts schlüpfen, der vor Gericht die Schuld des Verdächtigen beweisen muß. Broderbund will hier sehr viel Wert auf Interaktivität und verschiedene Handlungslinien setzen. So soll es nicht zwei Enden (Erfolg/Mißerfolg) geben, sondern das ganze Spektrum möglicher Urteile ausgeschöpft werden: Vom Freispruch wegen eines Formfehlers bei der Vernehmung bis hin zum »Murder in the First Degree«, der für den Angeklagten mit der Todesstrafe enden kann. Außerdem wird durch die Presse noch Ihre Art der Verhandlungsführung bewertet. In the First Degree benötigt zwei CD-ROMs und soll (nur auf Englisch) im September erscheinen.

Für Jahresende wird **Myst 2** erwartet; um dieses Programm wird aber ein Geheimnis gemacht, denn vor der Veröffentlichung sollen keinerlei Details zu Handlung und Spiel ausgegeben werden.



Kreuzverhör digital: Spielen Sie Staatsanwalt bei »In the First Degree«

▲ Bullfrog

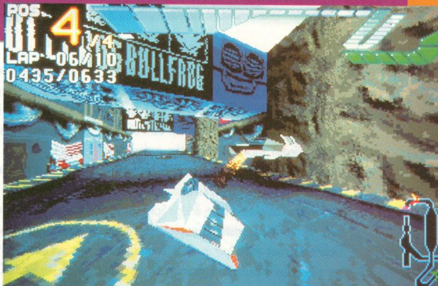
Bullfrogs Liste neuer Titel war schon auf der ECTS ungewöhnlich lang: **Magic Carpet II**, **Dungeon Keeper**, **Gene Wars**, **Creation** und **Theme Hospital** wurden auch auf der E3 gezeigt. Das Superhelden-Spiel mit dem früheren Arbeitstitel »M.I.S.T.« heißt jetzt endgültig **The Indestructibles**.

Trotzdem zeigte Bullfrog noch ein weiteres Programm, das sogar schon Ende Juni erscheinen soll. **High Octane** ist ein reines Actionrennspiel, welches ein bißchen aus dem Bullfrog-Rahmen herausfällt.



»Keine Strategie, Speed pur« – damit meint Peter Molyneux nicht seine tolle Bullfrog-Monitorverzierung, sondern das Rennspiel »High Octane«.

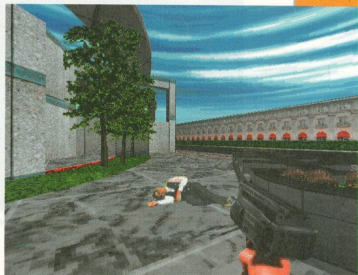
»Es gibt keinen versteckten Strategiepart wie in Magic Carpet«, meint Bullfrogs Peter Molyneux, »sondern nur Speed und Action pur«. Ein witziges Feature haben sich die englischen Frösche aber doch einfallen lassen: Wenn der Computer erkennt, daß Sie die Strecke fast fehlerfrei fahren, wird sie rasch »gemorpht« – plötzlich werden Kurven steiler, Geraden enger oder Hügel höher. Wie bei Bullfrog üblich wird auch hier ein Netzwerk-Modus für den Multispielerspaß sorgen. Acht veränderbare Rennstrecken, flotte 3D-Grafik und viel Geballer sollen in High Octane eingebaut werden.



»High Octane« wird Bullfrogs Ausflug in die Welt der Rennspiele

▲ Byron Preiss Multimedia

Bisher trat die Firma um Buchverleger Byron Preiss im wesentlichen als Entwickler auf; so stammen beispielsweise die Microsoft-Titel »The Ultimate Robot« und »Frank Lloyd Wright« aus den Tastaturen und Scannern der New Yorker Multimedia-Schmiede. In Zukunft bringt das Team die Titel unter eigenem Namen heraus und bastelt auch an drei Spiele-ROMs: **Robot City** basiert auf den Roboter-Romanen von Isaac Asimov und verstrickt den Spieler in einen futuristischen Mordfall, bei dem er der einzige Verdächtige ist, weil Roboter ja bekannterweise keine Menschen töten dürfen – oder vielleicht doch? Der in Japan überaus erfolgreiche, bei uns absolut unbekannte Science-fiction-Film **Zeram: The Ultimate Alien** wird ebenso zu einem Spiel verarbeitet wie der Klassiker **Westworld** von Michael Crichton, bei dem Roboter in einem futuristischen Disneyland Amok laufen und die Gäste umbringen. Alle Titel sollen bis Jahresende erscheinen und von Time Warner vertrieben werden.



William Shatner präsentiert das 3D-Ballerspiel »Tek War«

▲ Capstone

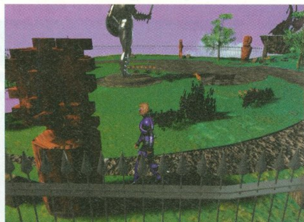
Als »Captain Kirk« William Shatner zwischen den Dreharbeiten der »Star Trek«-Filme etwas Zeit hatte, schrieb er einige »Tek War«-Bücher und spielte auch in der Verfilmung der Geschichten fürs Fernsehen mit. Jetzt stand er wieder vor der Kamera, um im Spiel **Tek War** Ihnen per Videoclip die Missionen zu erklären. Tek War ist ein 3D-Ballerspiel, in dem Sie unter skrupellosen Drogenbossen aufräumen. Eine Netzwerk-Option erlaubt es bis zu 16 Spielern, einen der Charaktere zu wählen und durch die VGA- bzw. SVGA-Umgebung zu laufen.

Mit derselben 3D-Engine läuft **Witchaven**, das in einer Fantasy-Umgebung angesiedelt ist und neben viel Action auch einige Puzzles verspricht. Ein 16-Spieler-Netzwerk-Modus fehlt ebenso wenig wie zahlreiche gerenderte Zwischensequenzen.

Chronomaster ist ein Action-Adventure im Science-fiction-Bereich, in dem Sie mehreren in einem Zeitfeld gefangenen Universen helfen müssen. Gerenderte SVGA-Grafiken und die vom bekannten Science-fiction-Autoren Roger Zelazny entwickelte Handlung sind weitere Features des gegen Jahresende erscheinenden Spiels.

Wer sich einen Trip nach Las Vegas nicht leisten kann, sollte die Veröffentlichung von **Trump Castle 3**

abwarten. Die Casino-Simulation bietet alle bekannten Spiele von Blackjack über Baccarat bis zu vier Poker-Varianten. Sehr ähnlich ist das Netzwerk-fähige **Casino**, bei dem Sie mit zwölf Kollegen zocken dürfen. Wer andere, vor allem in den USA populäre Kartenspiele bevorzugt, sollte sich **Anyone for Cards?** näher ansehen. Möchten sie Ihre Fähigkeiten beim Bridge-Spiel verbessern, ist die **Bridgemaster Championship Edition** Trainingspartner und Lehrer in einem. Bodenständiger geht es bei **Ultimate Backgammon** zu, das auch über ein Netzwerk spielbar ist.



Am SVGA-Adventure »Chronomaster« arbeitete Science-fiction-Autor Roger Zelazny mit

▲ Digital Pictures

»Nur Full Motion Video – sonst nichts« kommt den Entwicklern von Digital Pictures auf die CD-ROM. Das kann mal mehr, mal weniger gut funktionieren (siehe Tests von »Slam City« und »Kids on Site« in der letzten PC Player). Das Produktangebot für den PC wird im Laufe des Jahres wie folgt aufgestockt: **Maximum Surge**, ein SF-Actionspiel mit Walter »Chekov« Koenig und Yasmine »Baywatch« Bleeth in den Hauptrollen; die Football-Simulation **Quarterback Attack with Mike Dittka**, das Zombie-Spektakel **Corpse Killer**, das Karatespiel **Supreme Warrior** sowie die vor mehr als einem Jahr für Sega entwickelten Spiele **Night Trap**, **Double Switch** und **Prize Fighter** in Windows 95-Versionen.

Insbesondere die Umsetzung von Night Trap ist gewagt, da dieses Spiel in den USA die Diskussion über zuviel Gewalt in Computerspielen auslöste. Dabei versucht der Spieler, eine Wohnung voller junger Mädchen vor bösen Buben zu schützen, die recht unsanft mit ihren Opfern umgehen.

▲ Disney Interactive

Bei Disney denkt man zur Zeit sehr zweigleisig: Spiele zu aktuellen Disney-Filmen wie **Pocahontas** (Sommer in den USA im Kino) und **Toy Story** (Weihnachten in den USA im Kino) erscheinen nur für Videospiel-Systeme. Für PCs gibt es hingegen elektronische Kinderbücher und Bildschirmschoner.

Allerdings arbeitet das Disney-Team an einer Umsetzung von **Aladdins Magic Carpet**, welches gerade als erste VR-Attraktion in Florida entwickelt wird. Die für die Disneyparks vorgesehene Version benötigt pro Spieler einen sündhaft teuren Computer und einen riesigen Virtual-Reality-Helm; die Heimversion soll auf einem normalen PC laufen aber dann leider keine VR-Effekte bieten.

▲ Electronic Arts

Der größte Auftritt von Electronic Arts auf einer amerikanischen Messe (EA hatte sich sonst meist in Hotelsuiten oder recht kleinen Ständen »versteckt«) lag nicht zuletzt an einem Berg neuer Produkte für den PC, aber auch neue Spielkonsolen wie Playstation und Saturn wurden bedacht. Zwei herausragende Produkte aus der EA Sports Serie waren uns gleich eine ganze Doppelseite wert – mehr über **FIFA Soccer 96** und **NHL Hockey 96** lesen Sie auf Seite 6.

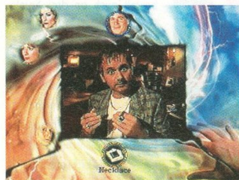


Der Nachfolger zu »Flashback« heißt »Crossfire« und wird ein Actionspiel mit 3D-Grafik und geschmeidigen Animationen

Als drittes Produkt zeigte EA Sports **PGA Tour Golf 96**, welches zwar auch gegenüber seinem 95er-Vorgänger verbessert wurde, allerdings nicht derart radikal wie Hockey und Soccer. Drei neue Kurse werden auf die CD-ROM gepackt. Ein neuartiger »Target Arc« zeigt Spielern vor dem Schlag schon die Flugbahn des Balles; mehr Videoclips insbesondere von Reaktionen der Golfer werden eingeblendet und die »Fly-Bys« um den Golfplatz sind jetzt keine Filme mehr, sondern vom Spieler beinflußbare Rundflüge. Mit der gleichen Technologie wird auch eine virtuelle Kamera in den Golfball gelegt, so daß Sie jeden Schlag aus der Perspektive des Balls sehen können.

»Jede Menge CDs« werden für 5 Stunden Video-Film in **Psychic Detective** verwendet. Sie übernehmen die Rolle eines jungen Manns mit parapsychologischen Kräften, der diese als Zaubertrick in zweitklassigen Varieté-Shows benutzt, dann aber in einen Mordfall verwickelt wird. Interessant an Psychic Detective ist die Chance, jederzeit in die Handlung eingreifen zu können und nicht, wie sonst üblich, bis zum Ende einer Filmsequenz warten zu müssen. Außerdem können Sie auch mitten in einem Film per Telepathie in die Haut einer anderen Person schlüpfen und die Szene aus deren Perspektive betrachten.

Zusammen mit dem französischen Delphine-Team (Another World) arbeitet EA an **Crossfire**, einer indirekten Fortsetzung zu »Flashback«. Nach 50 Jahren Tiefkühlschlaf wacht Held Conrad auf und stellt fest, daß die Aliens, die er eigentlich im ersten Spiel



Bei »Psychic Detective« sollen Sie jederzeit in die Filmhandlung eingreifen können und nicht nur an bestimmten Schnittstellen



Autorennen in Super VGA: »The Need for Speed« soll acht Autos und acht Rennstrecken bieten

glaubte besiegt zu haben, inzwischen doch die Erde eroberten. Folgerichtig versucht er, sich in das Hauptquartier der bösen Morphs einzuschleichen. Crossfire verwendet diesmal 3D-Technologie ähnlich »Alone in the Dark«, um das Actionspiel aus verschiedenen Perspektiven zu zeigen. Außerdem soll es wesentlich ausgefeiltere Puzzle-Elemente geben als beim Vorgänger. Zu guter Letzt zeigte EA eine sehr frühe Version von **The Need for Speed**, einer Umsetzung eines Autorennens für das 3DO. Obwohl die Programmierer noch nicht lange am Projekt arbeiten, waren die Rennstrecken schon in flotter SVGA-Grafik befahrbar. Die 3DO-Version bot schon realistische Fahrphysik (insbesondere bei Crashes), acht verschiedene Autos (von der Corvette bis zum Porsche) und drei sehr unterschiedliche und lange Strecken. In der PC-Version soll die Zahl der Strecken auf acht aufgestockt werden; außerdem ist ein Modem- und Netzwerk-Modus geplant.



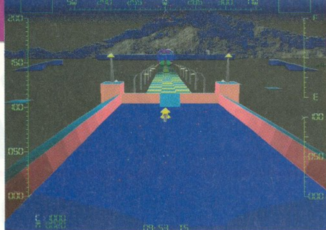
Kollisionen mit anderen Objekten werden bei »The Need for Speed« physikalisch korrekt berechnet

▲ Fox Interactive

Wie andere Filmstudios setzt jetzt auch 20th Century Fox verstärkt auf das Medium »Computerspiel«. Neben diversen Einkäufen bei der Firma Magnet (siehe separaten Abschnitt) bastelt man bei Fox Interactive gerade an Spielen zu **Die Hard Trilogy** (der dritte »Stirb langsam«-Film mit Bruce Willis lief eine Woche nach Messeschluß in den USA an), **Planet of the Apes** (Planet der Affen), **The Simpsons: Virtual Springfield**, **Aliens vs. Predator**, **Independence Day** (neuer Film von Roland Emmerich) und **The X-Files** (Akte X – Die unheimlichen Fälle des FBI). Keines der Spiele ist vor 1996 zu erwarten, einige Titel sind gar für 1997 angekündigt.

▲ Gametek

Wer sich an den Film »Tron« erinnert, hat sicher noch das Rennen der Lichträder über das Gitterfeld vor Augen. Ähnlich rasant ist **CyberBikes**, wobei Sie hier mit futuristischen Motorrädern durch eine abstrakte 3D-Welt flitzen. Mit diversen Waffen wehrt man sich gegen die Konkurrenten, springt über Rampen oder legt sich in vertrackte Kurvenkombinationen. Wenn das Spiel gegen Ende des Jahres erscheint, soll auch eine Netzwerk-Option für bis zu acht Spieler enthalten sein.



»CyberBikes« ist ein Rennspiel im Cyberspace und enorm schnell

Die Fortsetzung des hierzulande indizierten »Quarantine« ist auch schon in Sicht: **Road Warrior** hat das selbe Spielprinzip und bietet neben neuen Fahrzeugen und Waffen durchgehend SVGA-Grafik, die aber einen Pentium voraussetzt. Angepeilter Termin ist November 1995.

The War College ist die Fortsetzung von »The Universal Military Simulator I & II« und spricht Freunde höchst realistischer Kriegssimulationen an. Fünf Missionen werden mitgeliefert, darunter die Kämpfe von Cäsar gegen Pompeji oder Napoleon gegen Austerlitz. Eine rotierbare 3D-Karte und ein umfangreiches Nachschlagewerk mit viel Sprachausgabe sind weitere Features des Programms, das im November erscheinen soll.

Nicht kleckern, sondern klotzen ist das Prinzip von **Escalation**, einem Strategiespiel in einer Fantasiewelt. Die zwei Supermächte eines Planeten bekriegen sich mit allen möglichen Waffen und wer am schnellsten seine Technik weiter entwickelt, gewinnt die Auseinandersetzung schließlich. Dazu müssen Sie sich um die nötigen Finanzen, Rohstoffe und Arbeitskräfte kümmern und außerdem noch die Truppen richtig einsetzen. »Escalation« soll im Oktober auf CD-ROM erscheinen und die hitzige Taktik-Tüftelei mit Videoclips versüßen.





»The compelling Adventures of A. Gent« ist ein Detektiv-Adventure mit einem Schuß schwarzen Humors

Offenbar standen Privatdetektive wie Micky Spillaines Mike Hammer Pate bei **The compelling Adventures of A. Gent**, einem Detektiv und notorischem Trinker. Er wacht nach einer durchzechten Nacht in einem Regierungsgebäude auf, das von Terroristen besetzt wurde. Da er volltrunken hinter einer Couch schlief, wurde er nicht wie seine Kollegen erschossen, sondern darf sich mit den Bösewichten auseinandersetzen. Viele manipulierbare Objekte und Puzzles sollen Adventurefreunde ab September vor den Bildschirm fesseln.

▲ GTE Interactive Media

Der Messestand von GTE war ganz im Banne von **FX Fighter**, welches Mitte Juni ausgeliefert werden soll. Das 3D-Kampfspiel, das an Segas »Virtua Fighter« erinnert, benutzt die BRender-Routinen von Argonaut Software. Durch diese Routinen läuft FX Fighter auf jedem 486er mit normaler VGA-Grafik und kann auf den im Herbst erscheinenden 3D-Grafik-Beschleunigern problemlos in Super VGA mit feineren Texturen und komplexeren Animationen



GTEs »FX Fighter« wird eines der ersten Spiele sein, das die im Herbst erscheinenden 3D-Beschleuniger-Karten unterstützt



Der Nachfolger von »Quarantine« heißt »Road Warrior« und läuft unter Super VGA

1469 Anno domini

Ihre größte Entdeckungsreise beginnt:

ATLAS

Limitierte Erstauflage
mit originalgetreuer, historischer
Weltkarte

Kein geringerer als Seine Majestät, der König von Portugal, hat Sie auserwählt: Sie sollen Schiffe in die entlegensten Orte der Welt entsenden, um Schätze und Handelsgüter zu finden, neue Handelsrouten aufzubauen und die unbekannten Gebiete zu erforschen.
Dies ist eine Aufgabe, die selbst Ihnen als erfahrenem Seehandelskaufmann alles abverlangt. Obwohl eine Vielzahl von Gefahren und Hindernissen lauern, werden Sie sagenumwobene Schätze entdecken, wundersamen Lebewesen begegnen und auf kostbarste Handelsgüter stoßen...
Nehmen Sie Kurs auf die Weltmeere des Atlas und beginnen Sie mit der Schöpfung Ihrer eigenen, einzigartigen Weltkarte.

Da lacht das Entdeckerherz:

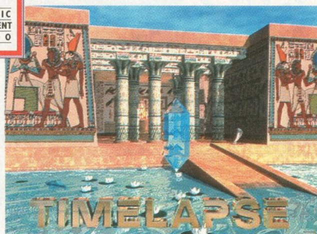
- Spielansicht in drei verschiedenen Zoom Stufen
- Anzeige des Welt-Atlas oder Kontinent-Atlas für den nötigen Überblick
- mehr als 500 Produkte, Tierarten, Handelsgüter, Rassen und Schätze
- Anzeige der Handelsrouten und deren Status auf der Landkarte
- Anzeige von unentdecktem Areal und Entwicklungszuständen der Welt
- Dynamisches Verhalten der Handelsrouten durch Zufallsereignisse und Marktschwankungen
- Dynamische Veränderung von Führungsqualitäten der Admiräle in Abhängigkeit von ihren Erfahrungen
- Integriertes Lexikon aller entdeckten Güter, Schätze, Siedlungen und Kulturen

Bestseller in Japan:
Über 80.000 Spiele verkauft!
„Bestes Strategiespiel"
Auszeichnung der größten japanischen PC-Zeitschrift „Log in"

IBM PC/ Diskette

Atlas ist eine einzigartige Mischung aus Handelssimulation, Strategie- und Entdeckerspiel. Und: Das Spiel ist die komplette deutsche Konvertierung des Originals "The Atlas" vom bekannten japanischen Hersteller Artdink, den Machern des Erfolgstitels "A-Train".

ARTDINK
Lizensiert von
SUNFLOWERS
Im Exklusiv-Vertrieb von BOMICO.



Das Adventure »Timelapse« ist erst 1996 zu erwarten

gespielt werden.

Ganz so flott ging es allerdings nicht mit dem Spiel zum Film (zum Comic) **Tank Girl**. Statt parallel mit dem Film zu erscheinen, rutscht das Programm nach 1996. Ebenfalls nächstes Jahr ist von GTE das Adventure **Timelapse** zu erwarten, bei dem der Spieler auf der Jagd nach einem Notizbuch mit Informationen eines Wissenschaftlers durch mehrere Zeitzonen reisen muß.

▲ GT Interactive Software

Nachdem tausende von selbstgebastelten »Doom«-Levels begeisterter Fans auf diversen CDs auftauchten, veröffentlichen nun die Programmierer selbst neue Levels. **The Ultimate Doom** bietet neben den drei bekannten Episoden eine neue mit dem bezeichnenden Namen »Thy Flesh Consumed«, die härter als alle anderen Missionen sein soll. Eine Veröffentlichung in Deutschland ist nach der Indizierung von »Doom« aber mehr als fraglich.

Von den russischen »Tetris«-Erfindern kommt ein aufwendiges Adventure, in dem auch eine gehörige Portion Action nicht fehlt. Gerenderte Grafiken und viele Puzzles sollen **Ice and Fire** für Windows 95 zu etwas Besonderem machen, wenn es voraussichtlich im September erscheint. Düster, bedrohlich und morbide präsentiert sich das Blutsauger-Adventure **Vampire: The Masquerade**. Hochauflösende 3D-Grafiken im Kino-Stil, komplexe Konversationen und knackige Puzzles werden uns versprochen, außerdem eine tiefgründige Story.



Das Action-Sportspiel »Locus« fasziniert durch schnelle Flüge durch runde Tunnels

Die verschlungenen Tunnel von »Descent« waren den Programmieren von **Locus** wohl zu eckig, denn sie designten ihre Levels rund und weich schattiert. Das schnelle Sportspiel im futuristischen Look ist netzwerkfähig und erinnert an eine Mischung aus Descent und American Football.

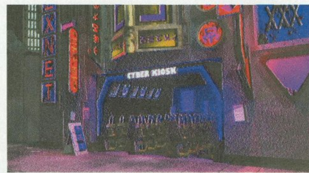
▲ IBM Multimedia

Richtig gelesen – der »Papa« des PCs macht jetzt auch Computerspiele. Das IBM-Multimedia-Studio in Atlanta hat die Rechte zu mehreren Shareware-Produkten gekauft, die jetzt zu vollen CD-ROM-Versionen ausgeweitet werden. Dazu gehören im wesentlichen die beiden Windows-Ballerspiele **F-18 No Fly Zone** und **Quatra Command**. Ebenfalls von IBM angekündigt: Ein 3D-Drive&Shoot-Spiel namens **Rapid Assault** (inklusive Modem-Modus) und die Krankenhaus-Simulation **Emergency Room**. Ein deutscher Vertrieb für die Produkte stand zur E3 noch nicht fest.

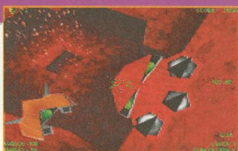
▲ Interplay

Nein, am Stand von Interplay zuckte niemand bei Erwähnung von **Stonekeep** zusammen. Das Spiel sei jetzt definitiv auf dem besten Weg, im September zu erscheinen. »Die Wartezeit lohnt sich,« meint Producer Chris Thompson, der angeblich zur Zeit neun Programmierer rund um die Uhr auf Trab hält um das »beste Rollenspiel aller Zeiten« zu schaffen – wir werden sehen. Das Adventure **Frankenstein – Through the eyes of the monster** nähert sich ebenfalls mit großen Schritten der Vollendung und sollte in der Windows-Version schon im Juli erscheinen. Das Strategiespiel **Conquest of the New World** soll im Herbst vom Stapel laufen. Bei der Eroberung des amerikanischen Kontinents im 17. Jahrhundert übernehmen bis zu vier menschliche Spieler die Rollen von England, Frankreich, Spanien und Belgien. Das klingt ein wenig wie »Colonization«, hat aber entscheidende Unterschiede wie Multiplayer-Modus, echte taktische Kämpfe und durchgehende Super VGA-Grafik. Die Spieler können nicht nur per Netz oder nacheinander an einem PC sondern auch per E-Mail spielen. Während Descent in den USA den Verkaufserfolg von Doom zu brechen droht, bastelt das Descent-Team Parallax an der erweiterten CD-ROM-Fassung (mehr Levels, viel mehr Puzzles, mehr Gegner) und hat gleichzeitig Interplay die Rechte für die nächsten vier Spiele gegeben. Außerdem darf Interplay bis zu sechs Titel, die auf den Descent-Routinen basieren, selber programmieren.

3D ist auch das Stichwort für die neue Programm-



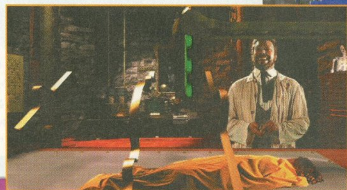
Erste Grafikstudien zum Cyberpunk-Adventurer »Netrunner«, welches erst nächstes Jahr erscheinen soll



Neue Gegner sollen in der CD-ROM-Fassung von »Descent« dem Spieler das Leben noch schwerer machen



Wenn die Kleinen matt sind: keine Vitamine, sondern »Chess for Kids«, eine Kombination aus witziger Grafik uns ausgefeiltem Schachlehrgang.



Tim Curry spielt Dr. Frankenstein, den eigentlichen Bösewicht in Interplays Software-Version der Monster-Story

reihe **VR Sports**, bei der bekannte Sportarten mit 3D-Vektor-Sportlern nachgespielt werden. Echte Sportler wurden per »Motion Capture« dreidimensional digitalisiert, um deren Bewegungen auf die 3D-Modelle innerhalb der Spiele zu übertragen. Eine erste Demo-Version eines Baseball-Spiels sah schon sehr vielversprechend aus; das VR-Sports-Team arbeitet nahezu parallel auch an einer Basketball- und einer Eishockey-Simulation. Fußball und American Football sollen dann folgen, wahrscheinlich auch Leichtatlethik und Tennis.

Aber Spiele, die schon dieses Jahr erscheinen, sind am Interplay-Messestand sowieso oft ein alter Hut; deswegen zeigten Videowände auch schon stolz erste Szenen aus dem Cyberpunk-Adventure **Netrunner**, welches »irgendwann 1996« fertig werden soll. Das für Erwachsene gedachte Spiel hat durchaus so manche brutale gefilmte Szene und soll mit 3D-Virtual-Reality-Action angereichert werden. Auch erst nächstes Jahr ist mit den neuen AD&D-Spielen zu rechnen, die Interplay gemeinsam mit TSR entwickelt; eine eigene Abteilung arbeitet zur Zeit eng mit TSR zusammen, um unabhängig von den Interplay-Rollenspielen die Systemsoftware zu entwickeln.

Außerdem arbeitet Interplay gleichzeitig an zwei Spielen (einmal Action, einmal Strategie) zum Kinofilm **Waterworld** mit Kevin Costner und einer Abart von Battlechess namens **Chess for Kids**. Witzige, gewaltfreie Animationen und ein gut durchdachter Schachlehrgang sollen Kinder auf den Geschmack bringen.

▲ Koei

Viel Strategie aus Japan: Mit **Wall of Fire** präsentierte Koei ein Kriegssimulation im antiken China, die vor allem Liebhaber komplexer Regeln und oppulenter Optionen anspricht. Sage und schreibe 558 Offiziere stehen als Berater zur Verfügung, 38 verschiedene Spielarten sind möglich und lassen bis zu acht Spieler teilnehmen. Ähnlich komplex ist **Pacific Theater of Operations 2**, das den Krieg im Pazifik zur Kulisse hat.

Mehr in Richtung Rollenspiel geht **Balor of the Evil Eye**, das in der keltischen Mythologie angesiedelt ist. Sie hantieren mit Runentafeln, um Zaubersprüche anzuwenden oder rekrutieren Barden, Druiden oder Krieger, die Ihnen helfen sollen, Ihren Stamm zu retten. Zwei Szenarios stehen für bis zu vier Spieler zur Verfügung. Alle Produkte sollen im Herbst veröffentlicht werden.


Jetzt mit Wasser: Parallax arbeitet mit Hochdruck an der erweiterten CD-Fassung von »Descent«.

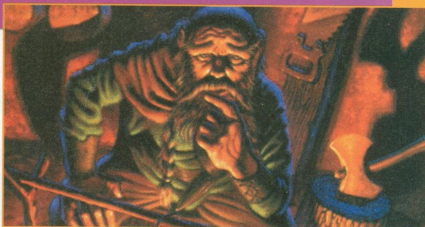
▲ Legend Entertainment

Eitel Sonnenschein bei Adventure-Veteran Legend Entertainment: Nach einem dicken Deal mit Buchverleger Random House haben die Programmierer Zugriff auf einige der heißesten Fantasy- und Science-fiction-Lizenzen. Noch dieses Jahr soll das Spiel **Shannara** erscheinen, daß eine 40-jährige Lücke zwischen dem ersten und zweiten Shannara-Roman von Terry Brooks schließen wird. Das Programm wird von Corey und Loyd Cole entwickelt, die vorher für Sierra die Quest-for-Glory-Serie bastelten.

Weitere Lizenzen im Handgepäck von Legend: »Wheel of Time« von Robert Jordan, Allen Dean Forsters »Pip and Flinx«, Jack Chalkers »Well World« und Spider Robinsons **Calahan's Crosstime Saloon** – das Spiel zu »Calahans Bar für Zeitreisende« wird übrigens von einem weiteren Sierra-Abtrünnigen gestaltet. Humor-Guru Josh Mandel arbeitete an den Larry-Titeln und Freddy Pharkas mit und freut sich schon darauf, effektivere Puzzles im Legend-System zu entwickeln.

Weiterhin folgt ein neues Xanth-Spiel namens **Magic of Xanth**. Bei **Mission Critical** wurden zwar entscheidende Fortschritte gemacht, die Veröffentlichung verzögert sich aber noch weiter. Zur Zeit entstehen die Sprachaufnahmen; in der Hauptrolle Michael Dorn, der in »Star Trek: The Next Generation« den Klingonen Worf spielte.

Damit Legend auch in Europa eine stärkere Rolle spielt, arbeitet das Team definitiv an deutschen Übersetzungen; »Death Gate« sollte demnächst den Anfang machen. Um den Vertrieb zu stärken, wird man sich für den europäischen Markt mit Virgin Interactive Entertainment zusammentun.


Das Grafikerteam von Legend sitzt an fantastischen Super VGA-Bildern für das Fantasy-Abenteuer »Shannara«

▲ Lucasarts Entertainment

»Soviele Spiele gleichzeitig haben wir noch nie programmiert!« meinten überschwengliche Mitarbeiter von Lucasarts – neben mehreren bekannten Titeln und einigen Neuvorstellungen seien noch diverse Geheimprojekte in der Spieleabteilung von George Lucas in Arbeit.

Neben neuen Spielszenen aus **The Dig** (der Herbst-Termin scheint nicht mehr gefährdet) zeigte man die CD-ROM-Version von **TIE-Fighter**. Wie schon bei der X-Wing-CD hat man die Zusatzdiskette dazugepackt und 22 brandneue Missionen für die CD entwickelt. Aber damit nicht genug: Für die CD-ROM

VON HOLLYWOOD IN DIE E3

Mit dem Ausstellungsort Los Angeles sorgten die Veranstalter nicht nur für gutes Wetter. Da die Filmindustrie quasi vor der Haustür der Messehallen wohnt, gab es auf der E3 ein wahres Stelldichein von Stars.

Dabei waren die wirklich Großen der Branche gar nicht mal an den Messeständen als Werbende zu finden. Zwar gab William »Kirk« Shatner Autogramme und George »Star Wars« Lucas eine Pressekonferenz. Richtig interessant war hingegen, wer sich auf der Messe umsah um Inspirationen für neue Projekte zu holen. So sah sich George Lucas beispielsweise am Virgin-Stand geradezu ehrfürchtig »Heart of Darkness« und »Lands of Lore 2« an und gab seinem Freund und Kollegen Steven Spielberg den Tip, doch mal über den Kauf der Filmrechte nachzudenken.

Renny »Cliffhanger« Harlin nebst Frau Geena Davis würdigte das Nintendo-Spiel zu seinem neuen Film »Cutthroat Island« kaum eines Blickes und sah sich lieber die neuesten Multimedia-Produkte bei Virgin und Electronic Arts an. Und als Donnerstag abend nach Messeschluß die Hallen vom Sicherheitspersonal abgeriegelt wurden, kam niemand geringerer als Michael Jackson auf die E3, um die Sony Playstation-Spiele auszuprobieren.



Mit Hirnschmalz und Pistole wollen Sie bei »Calia 2095« einer digitalen Verschwörung das Handwerk legen

wurden die Cutscenes nicht nur akustisch (Sprachausgabe) sondern auch optisch bearbeitet. Und auf schnellen PCs mit 8 MByte RAM wird sich diese TIE-Fighter-Version auch in Super VGA-Auflösung fliegen lassen.

Im Jahre 2040 erschüttert ein Erdbeben Kalifornien. Der nördliche Teil wird teilweise unter Wasser gesetzt und bildet eine eigene Inselgruppe. Da der amerikanischen Regierung das Geld für den Wiederaufbau fehlt, kauft sich eine Firmengruppe die Inseln und macht daraus ein eigenes Land namens Calia. Das neue Land entwickelt sich zum Weltzentrum für Forschung und Technologie. 55 Jahre später schlüpft der Spieler in die Rolle eines Polizisten, der eigentlich nur einen Attentäter finden soll, dabei aber auf eine Verschwörung trifft, die die Datennetze der Welt bedroht. **Calia 2095** wird eine Mischung aus Actionspiel und Adventure-Elementen. Der Spieler muß mit Computerhilfe nach Informationen suchen, doch im Verlauf des Spiels schaffen es die Verschwörer, diese Computer zu manipulieren, so daß Unvorsichtige schnell auf die falsche Fährte gelockt werden.

Die **Indiana Jones Desktop Adventures** sollen jetzt im Herbst für Windows erscheinen; mehr Informationen zum Kinderspiel **Mortimer** finden Sie in einem eigenen Kasten auf Seite 44. LucasArts' letzte Neuvorstellung, das lange erwartete **Rebel Assault 2**, ist uns gar eine eigene Seite wert; mehr zu der Fortsetzung des meistverkauften CD-ROMs aller Zeiten lesen Sie auf Seite 8.

▲ Magnet Interactive

Newcomer Magnet trat auf der E3 mit vier Titeln auf, die von Fox vertrieben werden sollen. **Icebreaker** ist ein Tüftelspiel mit Actionelementen. Sie müssen Pyramiden aus einem Level räumen. Icebreaker soll als abgespeckte Shareware-Disk-Version sowie als CD-ROM erscheinen.

Gruselig geht es bei **Hellraiser: Virtual Hell** zu. Das Spiel soll zwar die Figuren aus den Hellraiser-Filmen von Clive Barker verwenden, verlagert die Handlung aber in eine virtuelle Hölle im Inneren eines Computers, aus der die Cenobiten versuchen, in unsere Welt einzudringen.

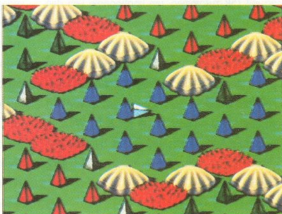
Monster Island erinnert an die guten alten japanischen Godzilla-Streifen: Ein großer Dinosaurier streift durch Städte, zertrampelt Häuser und frißt unschuldige Passanten. Der Clou an diesem Spiel: Sie sind das Monster und müssen versuchen, die Angriffe der lästigen Menschen zu überstehen. Als letztes Spiel ist bei Magnet noch ein Weltraum-Abenteuer namens **Bluestar** in Arbeit, in dem Delphine und Menschen gemeinsam das All erforschen.

▲ Microsoft

Schluß mit Gemütlich – wer bei Microsoft-Spielen nur an »Flight Simulator« denkt, wird sich über die nächsten Programme der Windows-Macher gewaltig wundern. Messestar ist **Fury3**, ein wildes Actionspiel mit 3D Grafik. Wem es auf den ersten Blick irgendwie bekannt vorkommt, hat wahrscheinlich schon »Terminal Velocity« gespielt. Microsoft läßt den Programmierer eine erweiterte Version mit völlig neuen Levels für Windows schreiben. Allerdings soll Fury3 keinen Multiplayer-Modus enthalten. Die Windows-Version sah übrigens nicht ein bißchen langsamer als das DOS-Gegenstück aus.

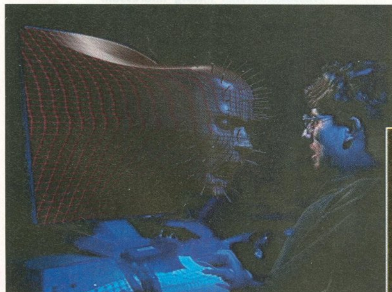
Bei **Return to Microsoft Arcade** werden vier neue Spielhallen-Klassiker für Windows 95 umgesetzt: »Pac Man«, »Dig Dug«, »Pole Position« und »Galaxian«. Die Pac-Man-Version war schon fertiggestellt und spielte sich absolut originalgetreu. Die neue Arcade soll kurz nach dem Erscheinen von Windows 95 verfügbar sein.

Das dritte Spiel am Microsoft-Stand können Sie nicht kaufen: **Hoover** wird Ihnen nämlich geschenkt, wenn Sie Windows 95 in der CD-ROM-Variante erwerben. Es handelt sich dabei um eine Art »gewaltfreies Doom«, bei dem Sie nicht schießen können, sondern nur möglichst schnell die Fahnen der gegnerischen Mannschaft im Labyrinth einsammeln. Hoover ist ein komplettes Spiel mit einem Dutzend Leveln und vielen Extras; 1996 soll dann eine erweiterte Version namens **Hoover Attack** erscheinen, die unter anderem auch Netzwerk-Optionen bieten wird.



In »Icebreaker« sollen Sie Pyramiden aus dem Level räumen

Angeblich hat Microsoft noch rund ein Dutzend weitere Spiele in der Pipeline, darunter ein Strategiespiel von Larry »TIE Fighter« Holland und ein 3D-Rollenspiel von Jez »Creature Shock« San. Dazu kommt eine F16-Flugsimulation, die zusammen mit Flugzeugentwickler General Dynamics entwickelt wird und angeblich sogar auf die original vom Hersteller entwickelten Simulationsroutinen der Flugdynamik zurückgreift. Alle Microsoft-Spiele werden für Windows 95 entwickelt.



Die Hölle im PC will »Hellraiser: Virtual Hell« zeigen



Guten Appetit! Bei »Monster Island« übernehmen Sie die Rolle des Monsters, das diese lästigen Menschen loswerden will.

Suche potenten, leistungsfähigen PC oder Mac, der ohne Abgleich sofort zur Sache kommen will. Anruf erwünscht: 040/85 49 24 77.



Wenn man derart unbefangen seine Wünsche preisgibt, muß man schon ziemlich von sich überzeugt sein. Wie die neuen 15", 17", 20" und 21" Monitore der PanaSync G-Reihe. Dank der „Plug and Play"-Funktion können Sie ohne umständliche Konfiguration gleich loslegen. Vorher sagen Sie aber bitte noch über das 5sprachige On-Screen-Display, wie Sie die Darstellung denn gern hätten. Und sollte es trotzdem Beziehungsprobleme geben, bietet Ihnen Panasonic für das erste Jahr eine kostenlose 24-Stunden-vor-Ort-Garantie.

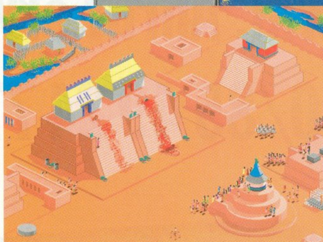
Panasonic

Computer Products

▲ Microprose

Die Multiplayer-Version von »Civilization« wird nun endgültig **CivNet** heißen. Bis zu sieben Spieler können per Netzwerk oder Internet-Connection gegeneinander antreten. Bei Modem-Betrieb sind es nur zwei Spieler gleichzeitig. CivNet erscheint lediglich für Windows 3.1 und wurde grafisch gegenüber der alten Civilization-Version nochmals verbessert; außerdem können die Spieler jetzt mehrere Fenster mit unterschiedlichen Programmfunktionen öffnen.

Die Strategielinie bei Microprose wird weiter ausgebaut. **Aztec: Empire of Blood** versetzt den Spieler in das Reich der Azteken, welches er in der Zeit von 1370 bis 1520 aus einer Zahl verstreuter Provinzen in ein großes Imperium verwandeln soll, das dann dem Ansturm der Europäer standhält. Durchgehende Super-VGA-Grafik findet man hier ebenso wie bei **Vikings**, welches in die Fußstapfen von »Pirates« treten soll und den Spieler als Wikinger-Kaptiän die Nordmeere erobern läßt. Vikings erscheint nur für Windows.

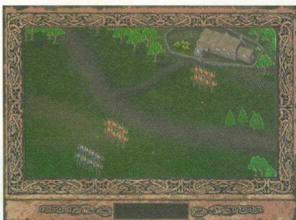


Vereinen Sie die Kulturen Mittelamerikas in »Aztec: Empire of Blood«

Als eine Art »SimCity mit Spielzeugsoldaten« bezeichnet Microprose **This means War!**, bei dem bis zu acht Parteien Städte bauen und die des Gegners zu erobern versuchen. Dazu werden Truppen durch die dreidimensional dargestellte Landschaft geschickt, aber auch die eigenen Städte verwaltet. »This means War!« basiert nicht auf Spielzügen, sondern wird in Echtzeit abgewickelt, was für hitziges Geklicke sorgen sollte – ebenfalls nur unter Windows.

Am Jahresende soll das dritte Spiel der »X-COM«-Saga erscheinen. **X-COM Apocalypse** wird ein deutlich geändertes Spielprinzip bieten, da die Aliens diesmal erst im Jahr 2084 in der Stadt Megalopolis zuschlagen. Neuer Invasionstrick: Die Invasoren übernehmen menschliche Körper, so daß Sie äußerlich nicht mehr Freund und Feind unterscheiden können. Das Aufspüren und Infiltrieren geheimer Alien-Organisationen wird eines der Hauptspielmerkmale werden.

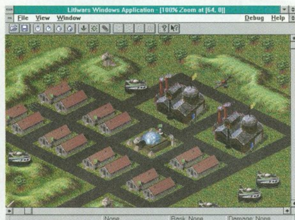
Im Bereich Autorennen präsentiert Microprose **Virtual Karts**, ein Super-VGA-Rennen mit Go-Karts, für das große Teile der Innenstadt von Boston digitalisiert werden. Ein Netzwerk-Modus für Multiplayer-Spiele soll nicht fehlen.



»Vikings« soll der offizielle Nachfolger zu »Pirates« werden

▲ Mindscape/SSI

Rasante Rennen, flotte Flitzer und grandiose Grafiken erwarten Sie bei **Cyberspeed**. Das superschnelle Rennspiel läuft nur unter Windows 95 und soll im Herbst erscheinen. Sogar an einem Netzwerkmodus wird gearbeitet, damit Sie mit Kollegen durch die engen Tunnel rasen dürfen.



Wenn zwei sich um ein Stück Land streiten, bedeutet das Krieg – »This means War!«

Bis zu sieben Spieler können bei »CivNet« die Welt erobern – per Modem, Netzwerk oder Internet

Die Figuren des »Games Workshop« werden in **Warhammer 40.000-Dark Crusaders** lebendig. In einer »Doom«-ähnlichen Umgebung müssen Sie sich mit den bekannten Monstern herumschlagen. Das Super-VGA-Spiel soll im Herbst in die Regale kommen. Falls Sie hingegen mehr Wert auf Strategie und Rollenspiele legen, ist **Warhammer** für Sie interessant. Derzeit wird das »Warhammer Fantasy Battle System« für Windows umgesetzt und soll alle Features der Serie beinhalten und dank 3D-Grafik neue Akzente hinzufügen. Geplanter Erscheinungstermin ist ebenfalls Herbst.

Wenn gerenderte Grafiken von CD abgespielt werden, hat oft das französische Team Cryo seine Finger im Spiel. Ihren schlechten Ruf wegen mickriger spielerischer Inhalte können sie vielleicht mit **The Raven Project** ausmerzen, einem Ballerspiel, das aus zwei Teilen besteht. Zum einen folgen Sie einem vorgegebenen, gerenderten Kurs und dürfen hin und wieder die Richtung ändern. Zum anderen gibt es Actionsequenzen, in denen Sie das Raumschiff frei bewegen. Auch dieses Spiel wird voraussichtlich im Herbst erscheinen.

Der Gruselschocker **Aliens** soll auf dem PC ähnlich wohlige Gänsehaut hervorrufen wie der Kinofilm. Die gerenderten Grafiken des Adventures sehen schon sehr beeindruckend aus, am Spielprinzip und den Rätseln wird noch bis Herbst gearbeitet. Flugsimulation einmal

STAR KILLER

»DR BOBO PACKT AUS«

FOLGE 70

TRANTORS EXORBITANTER GESANG VERNICHTETE DIE LETZTEN MÖRDERISCHEN GEN-TOMATEN. DOCH STARKILLER EXISTIERT NACH DEN EREIGNISSEN AUF »SHAREBÄR« NUR NOCH ALS VIRTUELLE PERSÖNLICHKEIT — UND WURDE VON DR. BOBO DURCH EIN GERISSENES PACKVERFAHREN AUF EINE DISKETTE GERETTET.

ZEICHNUNGEN: ROLF BOYKE
TEXTE: HEINRICH LEHNHARDT

ICH GLAUBE, ICH KANN DA HELFEN. ZUERST BENÖTIGE ICH UNGEFÄHR EINE MILLION KREDITS...

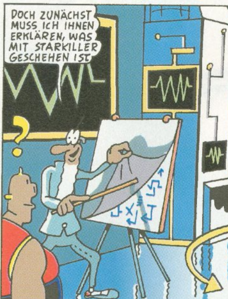
KEIN PROBLEMO, NEUES SONG VON TRANTOR SEIN PLATZ EINS IN GALACTO-HIT-PARADE!

ALS ERSTES ERWERBEN WIR DIESES MODERNE RAUMSCHIFF...

MÄCHTIG GUT!

POKE 14.1

DANN BEGEBEN WIR UNS IN DEN COMPUTER-RAUM...









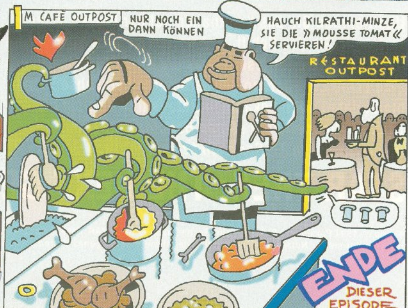












"ÜBERNEHMEN SIE!"



Erleben Sie mit Captain Picard™, Commander Riker™ und der gesamten Besatzung der Enterprise™ ein neues Abenteuer von wahrhaft epischen Ausmaßen!

A Final Unity ist ein einzigartiges intergalaktisches Epos voller Geheimnisse und Gefahren, das Sie an die äußersten Grenzen des erforschten Weltraums, zu trügerischen Begegnungen mit außerirdischen Raumschiffen und noch viel weiter führt - bis in die ungeahnten Gefahren eines riesigen Weltraumnebels.

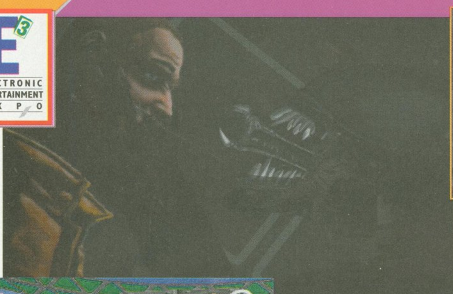
Übernehmen Sie das Kommando auf der Brücke, oder verlassen Sie das Schiff, und wagen Sie sich auf riskante Außenmissionen. Diese interaktive CD-ROM-Reise bildet eine echte Erweiterung der berühmten Fernsehserie und bleibt dabei allen bekannten Details treu - *selbst die Originalstimmen aller sieben Hauptdarsteller aus der amerikanischen TV-Serie sind zu hören!*

Beamen Sie Ihre Crew auf geheimnisvolle Planeten. Manövrieren Sie die Enterprise™ durch unbekannte Galaxien, und entdecken Sie Welten jenseits Ihrer Vorstellungskraft. Sie haben die Kontrolle und arbeiten Hand in Hand mit der angesehensten Besatzung der Föderation!

Kein anderes Weltraumabenteuer kommt diesem CD-ROM-Erlebnis gleich. Es erwacht vor Ihren Augen zu vollem Leben - mit Figuren, die Sie direkt ansprechen, eindrucksvollen Filmsequenzen, unglaublichen SVGA-Grafiken sowie Sound und Musik in CD-Qualität. Genießen Sie Stunden aufregender Erkundung und Entdeckung! Reisen Sie frei durch das Universum, um ein Geheimnis längst vergangener Zeiten zu enthüllen. Erleben Sie STAR TREK: THE NEXT GENERATION hautnah!

Gehen Sie auf Ihren Posten, und *übernehmen Sie das Kommando!*

STAR TREK: THE NEXT GENERATION® "A Final Unity™"



»Aliens« verspricht Gruselstimmung am PC



»Warhammer« ist ein 3D-Ballerspiel mit den »Games Workshop«-Monstern



Festhalten und Vollgas: »Cyberspeed« ist enorm schnell.

anders: **Air Power: Battle for the Skies** ist in einem fiktiven Alternativ-Europa angesiedelt und gab den Programmierern von Rowan die Möglichkeit, Fantasie-Flugzeuge zu entwerfen. Der SVGA-Simulator ist ab einem DX2-66 sehr schnell und sieht dank Texture-Mapping farbenfroh aus. Strategie- und Rollenspielelemente sollen den Pilotenalltag auflockern, wenn das Produkt im Herbst erscheint.

Al Unser's Aracade Racing ist ein netzwerkfähiges Rennspiel, das mehr Wert auf rasante Action als auf Simulation legt. Die SVGA-Grafiken sind angenehm flott und die Gegner sollen dank künstlicher Intelligenz aus Ihrem Fahrstil dazulernen. Der Action-Renner soll schon im Sommer erscheinen.



Flugsimulation einmal anders: »Air Power« spielt in einem fiktiven Europa.

Gerenderte 3D-Grafiken, etwas Strategie und ein großer Schuß Action zeichnen **NCAA Football** aus. Besonderen Wert legen die Programmierer auf die künstliche Intelligenz der vom Computer gesteuerten Gegner. Das Spiel erscheint voraussichtlich im Herbst und läuft nur mit Windows 95. Grafisch elegant aufgemacht ist **Chessmaster 5000**, der nicht nur Erwachsenen Schach beibringen soll, sondern auch ein eigenes Tutorial für Kinder enthält. Geplanter Erscheinungstermin ist Herbst.

Das erste Spiel der neuen »World of Aden«-Serie von SSI ist **Thunderscape**, in dem Sie die Erde aus einer Zeit der Dunkelheit wieder ans Licht führen müssen. Das Rollenspiel soll noch im Sommer erscheinen. Der zweite Teil ist schon in Arbeit, heißt **Entomorph: Plague of the Darkfall** und läuft unter Windows mit Super VGA. Entwicklungsteam Cyberlore, das uns schon »Al Quadim« bescherte, will das Rollenspiel bis Oktober fertig haben.

▲ Mission Studios

Während das Science-fiction-Spektakel »Battlecruiser 3000« sich auf unbestimmte Zeit verschoben hat, nimmt **Jetfighter 3** langsam Gestalt an. Die Flugsimulation ähnelt grafisch »Strike Commander«, wirkte insgesamt aber schneller und komplexer. Die Programmierer sind besonders stolz darauf, daß die Bodentexturen bei ihnen im Gegensatz zu Strike Commander nicht verzerrt, sondern immer korrekt perspektivisch wirken. Eine deutschsprachige Version dieser Action-Flugsimulation ist bei Softgold in Arbeit.



»Jetfighter 3« will bald auch komplett auf Deutsch den Luftraum erobern

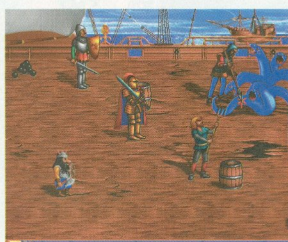


Das neue Actionspiel »The Raven Project« vom Cryo-Team bietet wieder schön gerenderte Grafiken

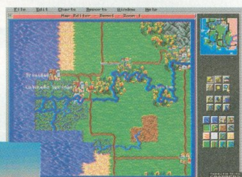
▲ New World Computing

Der jüngste Vertreter der »Might and Magic«-Saga heißt **Heroes of Might and Magic** und bietet erstmals Super-VGA-Grafik. Der Spieler tritt gegen drei computergesteuerte Gegner an, muß seine Rohstoffe verwalten und zahlreiche Kämpfe gegen rund 25 Monsterrassen bestehen. Die Verteilung der Objekte und Karten übernimmt der Zufallsgenerator, so daß jedes Spiel anders ablaufen soll. Echtzeitkämpfe, gerenderte Monster und SVGA-Grafiken erwarten uns in **Anvil of Dawn**. Fünf Charaktere stehen im Kampf gegen einen überlegenen Gegner zur Verfügung, dazu kommen diverse Helfer im Lauf des Spiels. Beide Titel sollen im Herbst erscheinen.

Fans des Strategieklassikers »Empire« dürfen sich auf **Empire 2: The Art of War** freuen. Neben diversen interessanten Szenarios ist der Editor der eigent-



»Heroes of Might and Magic« ist das erste Spiel dieser Serie in Super VGA



»Empire 2« bietet Super VGA, einen Editor und zahlreiche neue Werte

liche Clou, mit dem sich beliebige Schlachten basteln lassen. Weitere neue Features sind Moral, Wetter und Müdigkeit, die das Verhalten der Truppen beeinflussen und die Verwendung von Super VGA sorgt für mehr Übersichtlichkeit. Vor September wird »Empire 2« aber nicht ausgeliefert.

▲ Novell

Netware allein macht nicht glücklich – Novell hat die ehemalige »Wordperfect Main Street«-Reihe gekauft und zur »Novell Consumer Division« umgetauft. Um sich für die Heimsoftware bessere Vertriebsmöglichkeiten zu sichern, wird Mediengigant Bertelsmann die Novell-Spiele und -Heimanwendungen vertreiben.

Witzigerweise hat Novell keine Action- oder Strategiespiele fürs Netzwerk in Arbeit, sondern zwei Multimedia-Adventures. In **Hard Evidence: The Marilyn Monroe Files** versucht der Spieler den mysteriösen Tod der bekannten Schauspielerin aufzuklären. Dazu wurden alle Akten über MM ausgewertet, die vor kurzem für die Öffentlichkeit freigegeben wurden. Eine »Lösung« für das Adventure gibt es allerdings nicht – welche der im Programm möglichen Theorien der Spieler für die tatsächliche echte hält, bleibt ganz ihm überlassen.

Auch bei **Area 51 – Entry Denied** geht es um semihistorische Ereignisse. In jener »Area 51« in der Wüste von Nevada lagert die US Air Force angeblich seit mehreren Jahrzehnten einige Außerirdische, deren UFO eine Bruchlandung auf der Erde machte – das behaupten einige Ufologen jedenfalls seit langem unbeirrbar. Der Spieler erhält die Aufgabe, in die »Area 51« einzudringen und das Geheimnis zu lüften. »Entry Denied« soll im September erscheinen und nur knapp 30 Dollar, also unter 60 Mark kosten.

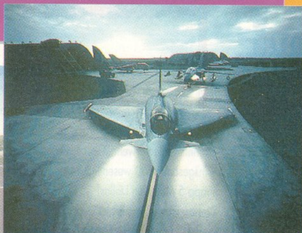
▲ Ocean

Viel zeigen konnte Ocean im Rahmen der E3 noch nicht, doch Ankündigungen neuer PC-Spiele gab es zuhauf. Zu sehen war eine frühe Version von **TFX: EF 2000**, dem Nachfolger von »TFX«. Das Programmierteam DID verspricht uns hochauflösende Grafiken, intelligente Gegner und Wingmen, eine Multiplayer-Option über Netzwerk sowie abwechslungsreiche Missionen.

In Arbeit sind **Allegiance**, ein 3D-Strategiespiel aus Sicht des Spielers, das Action-Adventure **Vanished Powers**, ein futuristisches 3D-Rennspiel mit dem bezeichnenden Namen **Deathrace** und die Hubschrauber-Simulation **Blades of Rage**.

Bösen Piraten müssen Sie in **Sea Legends** auf die Finger klopfen, in **Offensive** zahlreiche Kämpfe aus verschiedenen Epochen mit ausgeklügelten Strategien meistern und mit dem Prügelspiel **Lobo** die Gegner windelweich kloppen. Vor Jahresende bzw. Anfang nächsten Jahres soll jedoch keines der Spiele erscheinen.





Intelligentere Gegner und schönere Grafiken verspricht »TFX: EF 2000«

▲ Origin

Die (vorhersehbare) Sensation bei Origin: **Wing Commander 4** kommt. Da Wing 3 alle Verkaufserwartungen übertroffen hat, legte Chris Roberts sein Fantasy-Projekt auf Eis und rief Mark Hamill, Malcolm McDowell, Tom Wilson und fast alle anderen »Überlebenden« aus Wing 3 wieder in ein Filmstu-



Wechseln Sie die Seiten in »Crusader: No Remorse« und stürzen Sie die tyrannische Welt-Regierung



Für das Rollenspiel »Cybermage« läßt Origin auch eine Comic-Serie produzieren

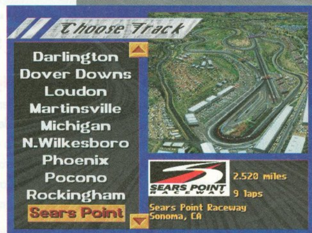


»Cybermage« wird ein Action-orientiertes Rollenspiel im Cyberpunk-Milleu

dio. Diesmal wird in echten Kulissen gedreht, also nicht vor »Green Screens« wie bei Wing 3. Dadurch werden die Dreharbeiten nochmals teurer, aber da große Teile des alten Programms weiterverwendet werden können, soll Wing 4 insgesamt nicht wesentlich mehr kosten (Budget: knapp 5 Millionen Dollar).
Drehbeginn für das Projekt war direkt nach der E3, so daß während der Messe eine Startschuß-Party gegeben werden konnte, bei der fast alle Darsteller erschienen (Ausschnitte aus dieser Party sehen Sie in unseren »Multimedia-Leserbriefen« auf dem CD-ROM von PC Player plus). Zur Handlung von Wing 4 wurde noch nicht viel verraten: Colonel Blair hat sich ins Privatleben auf eine Farm zurückgezogen und wird von seinen alten Vorgesetzten aufgesucht, um einen Bürgerkrieg zu beenden. Dahinter steckt jedoch mehr, als General Tolwyn zugeben mag... Arbeitstitel ist übrigens »Price of Freedom«, »Preis der Freiheit«. Fast zeitgleich dreht Chris' Bruder Erin Roberts übrigens **Privateer 2: Dark Side** in den englischen Pinewood-Studios; die Darsteller-Liste ist noch geheim.
Ansonsten gibt sich Origin redlich Mühe, für neue Spiele ebenfalls aufwendige »Universen« mit viel Hintergrundstory zu schaffen. Zum neuen Programm von Ex-Wizardry-Programmierer D.W. Bradly namens **Cybermage: Darklight Awakening** wird es zeitgleich eine Comic-Serie geben; an Fortsetzungen von Comic und Spiel wird heute schon gedacht. Das von Cyberpunk angehauchte Spiel mit 3D-Grafik à la »Ultima Underworld« versetzt Sie in die Rolle eines einfachen Programmieres, der zufälligerweise dem Erfinder des »Darklight Gems« hilft und diesen Edelstein eingepflanzt bekommt. Dadurch erhält er überirdische Kräfte, die verwendet werden sollen, das Geheimnis der Darklight Gems zu schützen, bevor böse Mächte ebenfalls über diese Kräfte verfügen können.
Für **Crusader: No Remorse** hat sich das Origin-Team eine besonders perfide Zukunftsvision einfallen lassen: Weltweiter Friede, kein Hunger und Elend mehr, eine gutmütig erscheinende globale Regierung – doch die Sache hat einen Haken. Um diesen herbeigesehnten Status Quo zu erhalten, wird jedwede Opposition sofort im Keim erstickt. Der Spieler gehörte ursprünglich den Anti-Oppositions-Truppen an, wechselt jedoch die Seiten und versucht das Vertrauen der Rebellen zu gewinnen, die ihm nach und nach immer wichtigere Missionen anvertrauen.
Das Programm wird aus einer Quasi-3D-Perspektive schräg von oben gezeigt und durch Videosequenzen unterbrochen. Das Spiel selbst ist actionorientiert, allerdings werden Sie mit reinem Ballern nicht weit kommen; vielmehr müssen Sie ähnlich wie bei Syndicate die besten Routen suchen und Strategien gegen verschiedene Gegner und Abwehrsysteme entwickeln. Wer es weniger actionreich mag, kann durch Lösen von knackigen Puzzles die schwereren Szenen umgehen.



»Indycar 2.0« läuft in Super VGA und mit mehr Texturen



Für »NASCAR Racing« gibt es neue, kurvenreiche Strecken und einen Multiplayer-Modus

▲ Papyrus

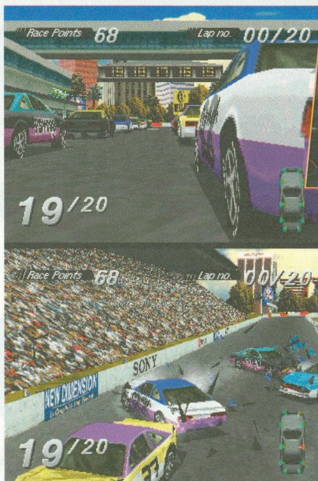
Wer die mitgelieferten Kurse von **NASCAR Racing** in- und auswendig kennt, darf sich auf sieben neue Strecken freuen. Neben Hochgeschwindigkeits-Pisten und Ovalen gibt es auch kurvige Straßenkurse. Unter dem Codenamen »Hawaii« werden in Kürze Rennen per Modem mit bis zu 32 menschlichen Fahrern möglich. Papyrus hat eigens dafür einen Online-Dienst eingerichtet, der allerdings nur über die USA zu erreichen ist. Ob es solch einen Dienst auch für europäische Bleifüße geben wird, ist bei Papyrus noch unklar. Derzeit wird über einen Zugang über Compuserve oder das Internet nachgedacht. Weitere Voraussetzung ist eine neue oder gepatchte Version des Programms.
Gleiches gilt für **Indycar Racing 2.0**, das gegen Ende des Jahres erscheinen soll. Neben der Multiplayer-Option gibt es neue Texturen, Super-VGA-Grafik und 15 Kurse.

TECHNIK-TRENDS

Der Pentium wird immer wichtiger – sofern Sie Ihre Programme mit Super VGA-Grafik genießen wollen. Immer mehr Spielefirmen produzieren ihre Programme so, daß sie auf einem 486er bequem in normaler VGA-Auflösung benutzt werden können, für hochauflösendes Super VGA aber Pentium-Power benötigen. Ein guter Kompromiß: So wird niemand zum Upgrade gezwungen, die neue Rechnergeneration aber schon ausgenutzt.
Bei den CD-ROM-Spielen dominierten die Titel, die ein Doublespeed-Laufwerk voraussetzen. Auf Singlespeed laufen praktisch alle Spiele auch, doch dann ist mit Ruckeln zu rechnen. Beim derzeitigen CD-ROM-Preisverfall und dem völligen Verschwinden von Singlespeed aus den Händlerregalen sicherlich kein völlig falscher Schritt.
Obwohl auf der »Game Developers Conference« vier Wochen vor der CES schon Windows 95 und die neuen 3D-Grafikkarten im Vordergrund standen, war auf der E3 wenig von diesen beiden Technologien zu spüren. Schließlich wurden im wesentlichen Spiele gezeigt, die schon seit einem Jahr in der Entwicklung sind und deswegen noch nicht für die neue Hard- und Software angepaßt sind.
Unter der Hand sagten jedoch viele Hersteller vollen Support für Windows 95 zu. Bei Origin beispielsweise wies man immer wieder auf die (noch nicht fertiggestellte) Win95-Version von Wing Commander 3 hin, bei der die 3D-Grafik allein durch Ausnutzung der Windows-Funktionen schon doppelt so schnell wäre. Der 3D-Spieleboom wird für Anfang 1996 erwartet; entsprechende Grafikkarten sollen ab Herbst in den Regalen stehen. Mauerblümchen bleibt leider weiterhin MPEG. Zwar bemüht sich Sigma Designs redlich, mehr Futter für MPEG-Karten zu beschaffen, doch immer noch wird der Standard von fast allen Herstellern ignoriert. Ankündigungen von MPEG-Versionen aktueller Spiele durfte man auf der E3 jedenfalls mit der Lupe suchen.

▲ Philips Interactive Media

Neben diversen Lern- und Multimedia-Titeln für PC und CD-i hat sich die Software-Abteilung von Philips die Rechte für den inoffiziellen »Creature Shock«-Nachfolger beschafft. **Alien Ally** erzählt die Geschichte eines Raumfahrers, der auf einem Planeten notlanden muß, dessen Einwohner ziemlich feindlich gesinnt wirken. Glücklicherweise ist noch ein anderer Pilot hier gestrandet. Gemeinsam können Sie beide von der unwirtlichen Welt fliehen, wenn sie die diversen Actionsequenzen im Rebel-Assault-Stil überstehen. Frühester Erscheinungstermin: Anfang 1996.



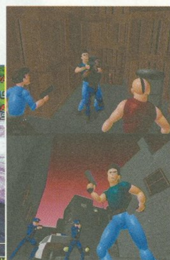
Vollgas, bis der Kotflügel kracht: Beim »Demolish'em Derby« müssen möglichst viele Autos verschrottet werden.


Viel Rendergrafik und Action gibt es bei »G Police«

▲ Psygnosis

Wer sich am Psygnosis-Stand umsah, konnte schon einen Schreck kriegen: unzählige Playstations von Sony und gerade mal zwei mickrige PCs. Doch keine Sorge: Fast alle auf der Playstation gezeigten Titel werden parallel für den PC entwickelt und sollen ähnliche Qualitäten aufweisen. **Sentient** wird ein abgehobenes Adventure mit edler Rendergrafik, in dem Sie unter Zeitdruck viel mit anderen Personen sprechen müssen, um das Schicksal einer Raumstation zu verhindern.

Manchmal wünscht sich im Stau jeder, einfach Gas zu geben und die vor ihm stehenden beiseite zu rammen. Was im wirklichen Leben eher unratsam ist, macht am PC einen Heidenspaß. **Demolish'em Derby** ist zwar eigentlich ein Autorennen, doch gibt es weder Regeln noch Fairness, dafür aber Punkte für das Versenken anderer Wagen. Wer wirklich schnelle Rennspiele liebt, sollte einen Blick auf **Wipeout** werfen. Mit schnittigen Raumgleitern fetzt man über eine hügelige, verzweigte Strecke und darf den Konkurrenten mit diversen Waffen eines überbraten. Auf beide Titel muß man noch bis Ende des Jahres warten.


Ellipsoiden-Ballerei in Super VGA: Andrew Spencer bastelt am actionlastigen »Ecstatica«-Nachfolger »Urban Decay«.



In »Wipeout« jagen Sie mit futuristischen Gefährten über kurvige Strecken

Reichlich Schrott wird es auch in **Krazy Ivan** geben, wenn Sie mit Ihrem riesigen Kampfanzug in Sibirien Außerirdischen jeglichen Invasions-Gedanken austreiben sollen. Nebenbei müssen Sie noch Menschen aus dem Kampfgebiet befreien und die feindliche Basis finden. Grafisch eher simpel, dafür aber schön flott ist **Assault Rigs**. Sie sitzen im Cyberspace in einem Panzer und kämpfen gegen diverse Kontrahenten. Die Arena ist gespickt mit Rampen, Aufzügen, beweglichen Blöcken und anderen Hindernissen, die Sie geschickt ausnutzen müssen. Entweder bekriegen Sie sich am geteilten Bildschirm mit einem Freund oder spielen über ein Netzwerk mit bis zu acht Leuten.

G Police ist ein Action-Adventure, in dem Sie als Undercover-Ermittler aufwendig gerenderte Gebäude wie Einkaufszentren, Kraftwerke oder Flughäfen durchsuchen müssen. Zahlreiche Gegner, die Sie hindern wollen, Ihre verschwundene Schwester zu finden, vertreiben Sie mit einem umfangreichen Waffenarsenal.

Programmierer Andrew Spencer sitzt zur Zeit eifrig an seinem neuen Spiel **Urban Decay**, das wie schon »Ecstatica« mit Ellipsoiden geformte Figuren zeigt, doch diesmal komplett in Super VGA. Der Spieler wird von der Polizei verfolgt, ist aber unschuldig und muß sich mit den wahren Bösewichten anlegen, um die nötigen Beweise zu sammeln. Allerdings liegt der Schwerpunkt von »Urban Decay« diesmal deutlich stärker auf Action, was den »Blutverbrauch« gegenüber »Ecstatica« noch vervielfacht hat. Dank verschiedener Kameraperspektiven und weich animierter Figuren sieht »Urban Decay« optisch sehr eindrucksvoll aus; wie gut die spielerischen Elemente werden, erfahren wir im Herbst.

▲ Q.Q.P.

Seit Q.Q.P. von American Laser Games gekauft wurde, erhöht sich nicht nur die Zahl der Produkte dieser Strategie-Schmiede sondern auch deren Ausstattung. »Perfect General II« wird in dieser Ausgabe schon getestet; in ähnlichem Stile können wir dann auch die See-Variante **Lost Admiral II** in Kürze genießen.

Battles in Time versetzt den Spieler in unterschiedliche Zeitzonen um historische Schlachten nachzuspielen, unter anderem im Römischen Reich, unter



Ja, wo steckt denn der »Lost Admiral 2«? Er wird doch wohl nicht gesunken sein?



»Brain Dead 13« soll interaktiver als die Vorgänger »Dragon's Lair« oder »Space Ace« sein

Napoleon, im amerikanischen Bürgerkrieg und sogar in der Urzeit, wobei Dinosaurier als Panzer eingesetzt werden. In »What if...« Szenarien kann man beispielsweise moderne Waffen in andere Zeitzonen versetzen und Generäle verschiedener Epochen gegeneinander antreten lassen.

Strategie ganz albern gibt es bei **Awful Green Things from Outer Space**, der Umsetzung eines Brettspiels. Die Spieler versuchen, ihr Raumschiff von einer Alienplage zu befreien und müssen dabei Dinge wie Feuerlöscher, elektrische Gartenzäune und den geheimnisvollen Kanister mit Zgwortz in Waffen umfunktionieren.

Weitere Produkte in Q.Q.P.s Katalog für Ende 1995: Ein Szenario-Editor für Perfect General II, **Corporate Colonies** (Minenbau auf fernen Planeten), **Visions of Glory**, **Empire Builder** und **Konquest** (zwei weitere Brettspiel-Umsetzungen) sowie **Northlands**, das erste Rollenspiel von Q.Q.P.

▲ Readysoft

Auf wieviele Arten eine Spielfigur sterben kann, zeigen die ersten Demos von **Brain Dead 13** eindrucksvoll. Fleischfressende Pflanzen, garstige Monster und andere Widrigkeiten löschen schnell ein Spielleben aus, wenn Sie nicht richtig reagieren. Der neue Zeichentrickfilm soll deutlich interaktiver als die bisherigen Werke »Dragon's Lair« oder »Space Ace« werden.

▲ Sanctuary Woods

Der Preis für den komischsten Plot des Jahres könnte sich Sanctuary Woods für **Orion Burger** abholen. Die Spielidee: Die Alien-Fast-Food-Kette Orion Burger besorgt sich auf immer mehr Planeten Frischfleisch für ihre Buletten. Immerhin hat die ökologische Gruppe »Planet Huggers« erreicht, daß intelligente Lebensformen nicht ins Hackfleisch untergemischt werden dürfen. Also holen sich Repräsentanten der Klopskette ein paar Exemplare der Gattung Mensch, um sie einem Intelligenztest zu unterziehen. Nur wenn Sie Ihre »Intelligenz« in völlig absurden Prüfungen beweisen können, wird die Erde lediglich als Standort für neue Burger-Restaurants und nicht als Rohstofflieferant benutzt. Zum Glück gibt es eine Spionin der Planet Huggers, die Ihnen hilft und Sie per Zeitmaschine immer wieder an den Anfang des Spiels zurückschleudert, wenn Sie einen Fehler machen. Das Grafikadventure bietet absurden Humor im besten »Day of the Tentacle«-Stil und soll kurz vor Weihnachten erscheinen.

Weil die Tier-Simulation »Wolf« in den USA recht gut ankam, folgt jetzt **Lion**, bei dem Sie – richtig geraten – in die Haut eines Löwen schlüpfen.

▲ Scavenger

Unter einem Stapel von Videospielen gingen die beiden PC-Titel von Scavenger etwas unter, allerdings lohnte sich ein genauerer Blick allemal. Bei **Into the Shadows** bewegt sich der Spieler durch ein düsteres Schloß, sammelt magische Waffen und bekämpft damit die zahlreichen Wachen. Das besondere ist die Grafik: Alle Spielfiguren und die Räume werden in Echtzeit berechnet und sehen dank diverser geschickt eingesetzter Lichtquellen sehr realistisch aus. Die plastischen Kämpfer wurden mit einem »Motion Capturing«-System gefilmt, so daß ihre Bewegungen der Wirklichkeit sehr nahe kommen. Wechselt der Spieler seinen Standpunkt, wird nicht auf eine neue Sicht umgeschaltet, sondern die Kamera fliegt in einem eleganten Bogen auf die neue Position. Das geht auf einem DX2-66 erstaunlich flott und soll auf einem Pentium mit 90 MHz auch unter Super VGA ähnlich schnell sein. Wie gut sich »Into the Shadows« spielen läßt, wird aber erst gegen Weihnachten feststehen.

4X Frenzy ist ein flottes Actionspiel, das Sie hinter das Steuer eines schwerbewaffneten Trucks setzt, der einen Konvoi bewacht. Bis dieser am Ziel ist, müssen Sie zahlreiche Angreifer abwehren, die hinter den Gütern des Konvois her sind. Die unterschiedlichen Szenarios wie Geisterstädte, Wüsten oder Berge werden mit einem speziellen Algorithmus in Echtzeit berechnet, der zusammen mit Texturen und Schattierungen für eine beeindruckende Optik sorgt. Bis der Truck auf die Strecke geht, wird es in jedem Fall noch bis Februar 1996 dauern.

▲ Sega

Richtig gelesen – Sega. Die Konsolen-Experten aus Japan erliegen auch dem Charme von Windows 95 und kündigten an, **Sonic the Hedgehog** für dieses System umzusetzen. Eine erste Demo lief rasant im Vollbild-Modus oder als Fenster. Ob noch mehr Sega-Module den Weg zu Windows finden werden, konnte Sega auf der E3 noch nicht sagen.

▲ Simon & Schuster Interactive

Nach dem großen Erfolg des »Star Trek: The Next Generation Interactive Technical Manual« basteln hier die Programmierteams nicht nur an weiteren Star-Trek-Nachschlagewerken, sondern auch an speziellen Multimedia-Spielen. Der erste Titel wird **Star Trek: Klingon** heißen und ist ein »Holodeck-



»An Odyssey« soll das komplexeste und grafisch aufwendigste Sir-Tech-Adventure werden



Der dritte Teil von »Das schwarze Auge« heißt »Schatten über Riva« und soll bessere Grafiken und ausgefeiltere Kämpfe enthalten

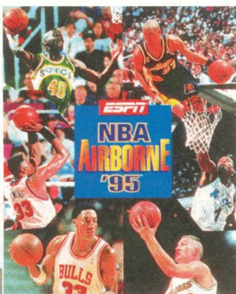
Abenteuer«. Der Spieler soll hier Sprache, Kultur, Ethik und Gepflogenheiten der Klingonen lernen. Bei einem Fehler tritt man nicht nur ins soziale Fettnäpfchen, sondern ist auch schon mal gleich einen Kopf kürzer. In der Packung wird als Taschenbuch das einzeln nicht erhältliche »Klingon Cultural Handbook« liegen. Starttermin für den ersten intergalaktischen Benimmlehrgang ist November.

▲ Sir-Tech/Attic

Guido Henkel von Attic und seine Mannen basteln fleißig an **Schatten über Riva**, dem dritten Teil der Rollenspiel-Reihe »Das schwarze Auge«. Versprochen werden uns verbesserte 3D-Grafiken in den Städten und Dungeons, ausgefeiltere Kämpfe, realistischere Monster, zwei Schwierigkeitsgrade und viele weitere Optionen für passionierte Rollenspieler. Wenn alles klappt, sollen wir uns gegen Weihnachten gut gerüstet ins rauhe Nordland wagen dürfen.

Sir-Tech selbst kündigte eine Erweiterungs-CD namens **Head-to-Head** für »Jagged Alliance« an. Damit dürfen Sie ab Herbst per Netzwerk, Modem oder Nullmodem mit einem Freund spielen. Außerdem gibt es neue Szenarios, Waffen, Grafiken und einen Editor für eigene Karten.

Im selben Zeitraum soll **Druid** in die Läden kommen, ein Rollenspiel mit edel aussehender SVGA-Grafik. Zur ansprechenden Optik sollen eine einfache Bedienung und eine nicht-lineare Handlung kommen. Mit ähnlich viel Rendergrafiken wird **An Odyssey** ausgestattet, doch war von dem brandneuen Adventure außer ein paar gelungenen Animationen noch nichts zu sehen.



Alle Basketballer fliegen hoch... Sony arbeitet an »NBA Airborne '95«



Was ist denn mit dem Hubschrauber passiert? In »Virus« spielen auf einem Flugzeugträger die technischen Geräte verrückt.

▲ Sony Imagesoft

Das könnte eine Weltpremiere sein: Sony Imagesoft bringt angeblich das Kunststück fertig, am 26. Mai das Spiel zum Film **Johnny Mnemonic** auszuliefern – genau am gleichen Tag, an dem der Film in den Kinos in USA anläuft. Johnny ist ein Datenkurier, der bis zum nächsten Tag 300 Gigabyte zustellen soll. Transportmedium ist sein Gehirn, in das die Daten downgeloadet wurden. Wenn Johnny die Daten nicht binnen 12 Stunden wieder loswird, gibt es einen unangenehmen Speicherüberlauf. Doch dann verschwindet der Empfänger, der als einziger den Download-Schlüssel besitzt; stattdessen sind Gangster hinter Johnny her, die die Daten unbedingt haben wollen.

Das Spiel zum Film ist ein »interaktiver Film«, der zwar in den gleichen Kulissen, aber mit anderen (preiswerteren) Schauspielern gedreht wurde – der Johnny im Spiel sieht Keanu Reeves, der die Hauptrolle im Film hat, nur entfernt ähnlich. Das Programm kommt angeblich ohne Icons und Menüs aus und wird nur durch Anklicken von Personen und Gegenständen gesteuert. Außerdem sollen leichte Variationen das Spiel bei jedem Start neu gestalten. Ob und wann eine deutsche Version erscheint, war bei Sony noch nicht geklärt.

Bei den Sportspielen wird Sony gleich drei Titel abliefern: **ESPN National Hockey Night** und **ESPN Extreme Games** entstehen in Zusammenarbeit mit dem Sportsender ESPN. Die Eishockeysimulation bietet alle NHL-Teams und -Spieler der Saison 94/95. Die »Extreme Games« warten mit 3D-Simulationen von Rennen mit Inline-Skates, Mountain Bikes, Skateboards und gemeingefährlich schnellen Straßen-Rodelschlitten (Street Luges) auf. Für die Basketball-freunde wird an **NBA Airborne '95** gearbeitet, bei dem nur zwei Spieler pro Team auf dem Court stehen und an einem Korb spielen. 81 Spieler aus der NBA stehen zur individuellen Auswahl.



Mit 300 Gigabyte im Kopf sollte »Johnny Mnemonic« schleunigst das Terminal für einen kleinen Download finden

Gegen Jahresende soll zeitgleich mit einem neuen Spielhallen-Automaten auch die PC-Umsetzung des Programms **Virus** erscheinen. Ein Maschinen-Virus infiziert ein Schiff der US Marine, dessen Apparaturen danach verrückt spielen und sich gegen Sie richten. Einem Helikopter wachsen Spinnenbeine, Insekten mutieren zu Menschengröße und Soldaten verwachsen mit ihren Waffensystemen. Gleich auf zwei CDs soll sich dieser Virus breitmachen.

▲ Spectrum Holobyte

Das erste »Star Trek: The Next Generation«-Spiel ist

VERSAND 99

Jetzt anrufen und bestellen: (0 24 03) 21188
Ladenöffnungszeiten: Mo - Fr: 9.⁰⁰ - 18.⁰⁰ Uhr, Sa: 10.⁰⁰ - 13.⁰⁰ Uhr
Versand 99 GmbH · Bergrather Straße 16 a · 52249 Eschweiler

IBM/PC 3,5" HD

Aces of the Deep V 84,99
Aces Mission Disk V 44,99
Across the Rhine V 89,99*
Aladdin A 59,99
Alien Legacy A 67,99
Alien Olympics A 59,99
Al Quadim V 79,99
Anstoss World Cup Edition V 54,99
Armoured Fist V 84,99
Atari 2600 Action Pack E 54,99
A-Train Classics (inkl. Construction S.) V 35,99
Award Winners comp. V 18,99
Award Winners Platinum V 69,99
(Civilisation , Elite 2 und Lemmings 1)
Battle Isle 2 V 79,99
Battle Isle 1 Data 2 V 39,99
Battletoads A 59,99*
Biing! V 79,99
Blackhawk V 69,99
Bundesliga Manager 3 Hattrick V 87,99
Bundesliga Manager 3 Supporter V 49,99
Bureau 13 V 79,99
Campaign 2 V 18,99
Cannon Fodder 2 A 59,99
Caribbean Disaster V 79,99*
Civil War V 79,99
Classic Power Compil. V 79,99
(Aces of the Pacific, Incredible Machine, Space Quest 5)
Combat Classics 2 A 67,99
(F19 St.Fighter, Pacific Island, Silent Service 2)
Combat Classics 3 A 69,99
(Campaign, Gunship 2000, History Line 1914 - 1918)
Complete Chess System 2 (auch Win.) V 87,99*
Darker A 69,99*
Dark Sun 2-Wake of the Ravager A 79,99
Das Amt V 79,99
Das schwarze Auge 1 (Schicksalskl.) V 44,99
Das schwarze Auge 2 (Sternenschw.) V 79,99
Das schw. Auge 2 Speech Pack V 35,99
Delphine Classic Collection A 54,99
(Another World, Cruise for a Corpse, Flashback, Future Wars, Operation Stealth)
Der Baulöwe (für Windows) V 87,99
Der Clou V 79,99
Der Clou - Die Profidiskette V 39,99*
Der Patrizier V 49,99
Der Meister (Fußball Manager) V 59,99*
Descent A 79,99
Die Box V 47,99
(Burntime, Dynatech, Whale´s Voyage)
Die Siedler V 69,99
Dime City V 79,99*
Dungeon Master 2 V 89,99*
Durch die Wüste (Karl May) V i. Vorb.*
EarthSiege V 87,99
Earthsiege Miss. Disk V 49,99
Elite 3 - First Encountgers V 79,99
Erben der Erde V 79,99
Eye of Beholder 2 V 39,99
Eye of Beholder 3 V 35,99
F - 14 - Fleet Defender Plus A 69,99
Falcon 3.0 A 35,99
Fields of Glory **V 35,99**
FIFA International Soccer V 69,99
Fighter Wing A 59,99
Flamingo Tours V 64,99
Flight Unlimeted V 79,99
Formular One Grand Prix A 35,99
Fritz 3 V 149,99
Frontlines V 69,99
Flugsimulator 5.0 V 134,99
FS 5.0 Nr. 1-6 Deutschland je V 39,99
FS5.0 - Designer V 59,99
FS5.0 Scenery - Karibik E 49,99
FS5.0 European Disk 1 A 54,99
(u.a. mit Amsterdam, Berlin, Genf, München, Wien)
Gunship 2000 A 35,99
Hanse - Die Expedition V 39,99
Harpoon 2 V2.0 E 69,99
Harpoon 2 Battleset Cold War E 44,99
Harpoon 2 Battleset West Pacific E 44,99
Hattrick ! V 79,99*
High Seas Traders V 69,99
Hugo V 59,99
Indiana Jones 4 V 47,99
Innocent II A 54,99*
Jetfighter 2 Collection E 44,99
Klik´n Play V 87,99
Kick Off 3 - European Challenge V 54,99
Kingpin (Arcade Sports Bowling) A 28,99*
König der Löwen (Lion King) A 59,99
Legions A 69,99
386 PRO Zusatzdiskette je E 44,99
Lords of the Realm V 69,99
Lothar Matthäus A 29,99
Lothar Matthäus Super Soccer A 69,99
Lucas Arts Cl. Adventures V 99,99
(Indiana Jones 3, Loom, Man. Mansion, Monkey Island 1, Zak McKraken)
Lucas Arts Cl. Simulations A 79,99
(Battlehawk 1942, Their finest Hour + Mission Disk, Secret Weapon of the Luftwaffe + 4 Mission Disks)
Mad News V 74,99
Mad News Extrablatt V 35,99
Master of Magic V 89,99
Mechwarrior 2 - The Clans A i. Vorb.*
Menzoberranzan A 79,99
Metal Marines A 59,99
Micro Machines A 54,99
Monkey Island 1 V 39,99
Monkey Island 2 V 54,99
Network, N-TV V 84,99*
New World of Lemmings (3) A 59,99
Oldtimer-Erlebte Geschichte Teil 2 V 47,99
Outpost V 67,99
Outpost Planet Pack V i.Vorb.
Overdrive A 35,99*
Panzer General A 74,99
Pinball Dreams 2 A 35,99
Pinball Fantasies A 59,99
Pinball Illusions A i. Vorb.
Pinball Special Edition A 69,99
Pirates Gold A 35,99
Pizza Connection V 87,99
Psycho Pinball A 69,99
Pyrotechnica A 49,00
Quest for Glory 4 V 69,99*
Rüsselsheim (Detroit) V 67,99
Sensible Golf A 59,99*
Sim City 2000 V 87,99
Sim City 2000 Windows V 84,99*
Sim City 2000 Scenario 1 V 35,99*
Sim City 2000 Scenario 1 Windows V 35,99*
Sim City 2000 URK V 39,99*
Sim City DeLuxe A 79,99
Sim Tower E 84,99*
Sim Tower V i.Vorb.
Sim Town V i.Vorb.
Simon the Sorcerer 2 V i.Vorb.
Skyrealms of Jorune-Alien Logic E 79,99
Space Quest 4 A 28,99
Space Quest 5 V 67,99
Star Trek 2 Judge. Rites V 87,99
Star Wars Screen Savers V 59,99
Street Fighter 2 A 35,99
Super Street Fighter 2 Turbo V 69,99
St. Thomas A 49,99*
Superfrog A 35,99
Super Street Fighter 2 Turbo V 69,99*
Theme Park V 79,99
Tie Fighter plus Gravis analog Pro. V 89,99
Tie Fighter Mission Disk V 29,99
Tower Assault (Alien Breed 3) A 54,99
Transport Tycoon V 89,99
Transport Tycoon World Editor V 35,99
Turrican 2 A 69,99*
Ultima 7 (Die schwarze Pforte) V 35,99
Wargame Constr. Set II E 67,99
Warlords 2 E 79,99
Warlords 2 Scenario Builder E 69,99
World War 2 - Battles of S. P. V 74,99
X - COM:Terror f. the Deep (Ufo 2) V 89,99
X - Wing Collection V 69,99
(X - Wing plus B - Wing + Imperial Pusuit)
Zonked A 39,99*

IBM/PC CD-ROM

7th Guests A 24,99
11th Hour A 89,99*
1942 Pacific Air War Gold A 69,99
Aegis - Guardian of F. V 94,99
Aces of the Deep V 79,99
Across the Rhine V 89,99*
Action Soccer V 69,99*
After Dark A 59,99
Air Superiority A i.Vorb.*
All Around Hollywood V 39,99*
Alien Legacy A 69,99*
Alien Logic - Skyrealms of Jorune A 79,99
Alien Olympics V 59,99
Alone in the Dark 1 V 35,99
Alone in the Dark 2 V 59,99
Alone in the Dark 3 V 87,99
Al Qadim - The Genie´s Curse V 69,99*
American Civil War i.Vorb.
Anstoss Light V 39,99
Apache Longbow A i.Vorb.
Arcade Pool / Overdrive A 35,99
Archon Ultra V 67,99
Armored Fist V 84,99
Atari 2600 Action Pack E 54,99
Award Winners Platinum V 69,99
(Civilisation, Elite 2, Lemmings 1)
Battle Bugs V 44,99
Battledrome V 44,99
Battle Isle 2 V 84,99
Battle Isle 2 Scenario CD V 54,99
Battle Race A 69,99*
Berlin Connection V 79,99
Battle Chess A 28,99
Betrayal at Krondor V 67,99
Biing! V 79,99
Bioforge V 89,99
Bioforge Mousepad 9,99
Bob Dylan Highway 61 Interactive E 87,99
Bureau 13 V 87,99
Bundesliga Manager 3 Supporter V 49,99
Buried in time V i.Vorb.
Burning Steel Comp.+Gravis Gamepad V 64,99
Burning Steel 2 V 79,99
Campaign A i.Vorb.
Caribbean Disaster V 87,99*
Chaos Control A 79,99*
Chessmaster 4000 Turbo E 69,99
Christoph Kolumbus V 89,99
Civilization + Rail. Tyc. Del. VA 59,99
Civil War V 79,99*
Classic Flight Simulations A 59,99
(Air Warrior, F-14 Tomcat, F-15 Strike Eagle 2 + Operation Desert Storm Scenarios)
Comanche+Data 1+2+Bonusmission V 99,99
plus Gravis Analog

Combat Classics 3 A 69,99
(Campaign, Gunship 2000, History Line 1914 - 1918)
Command & Conquer (Dune 3) A 89,99*
Commander Blood V 79,99*
Creature Shock (2 CD´s) V 89,99
Crusader - No Remorse V 94,99*
Cyberia V 89,99
Cybermage-Darklight Awakening V 94,99*
Cyclemania A 74,99
Daedalus Encounter V 89,99*
Damocles (Mercenery 3) A 74,99*
Dark Legions E 59,99
Dark Sun 2-Wake of the Ravager A 79,99
Dark Forces V 99,99
(Altersfreigabe ab 18 Jahre)
Das Amt V 89,99
Das schwarze Auge 1 (Schicksalskl.) V 49,99
Das schwarze Auge 2 (Sternenschw.) V 79,99
(incl. T-Shirt : Limitierte Auflage solange Vorrat reicht)
Death Gate E i. Vorb.*
Delta V V 89,99*
Der Clou V 79,99
Der Patrizier V 44,99
Der Reeder V 79,99
Descent A 79,99
Die Box V 54,99
(Burntime, Dynatech, Whale´s Voyage)
Die Höhlenwelt Saga V 89,99
Die verrückte Rally V 74,99
Verrückte Rally : mit Gamepad V 84,99
Dime City V 79,99*
Discworld A 89,99
Der Reeder V 79,99
Der Tapfere Teddy V 44,99
Dominus A 74,99
Doppelpaß (Anstoss+World Cup E.) V 49,99
(inclusive Kicker Probe - Abo)
Dragon Lore-Die Legende beginnt V 74,99
Dune 2 V 39,99
Dungeon Master 2 V 89,99*
Earth Command A 74,99*
Earth Siege V 87,99
Earthsiege Miss.Disk/CD V 49,99
Ecstatica V 87,99
Elite 3 - First Encounters V 79,99
Empire DeLuxe V 67,99
Erben der Erde V 79,99*
Extractors A 87,99*
Eye of Beholder Trilogy V 87,99
F - 14 Fleet Defender Gold A 69,99
F - 15 Strike Eagle 3 A 35,99
Falcon Gold (inkl. Scenarios) A 94,99
Falcon 3.0 A 35,99
Fantasy Fest E 59,99
(Dungeon Hack, Fantasy Empires, Stronghold, Unlimeted Adventures)
Fields of Glory V 35,99
FIFA International Soccer V 67,99
Fighter Wing V 59,99
Flamingo Tours V 69,99
Flashback 2 i.Vorb.
Flight Commander 2 E 79,99
Flight Unlimited V 89,99
Flugsimulator 5.0 Scen. Las Vegas A 59,99
Flugsimulator 5.0 Scen. München V 54,99
Form. One G. P. + D. L. Golf VA 59,99
Formular One Grand Prix A 35,99
Freddy Pharkas V 79,99*
Frontlines V 69,99
Front Page Sports Football Pro´95 E 79,99
Full Throttle V 69,99
Full Throttle V 84,99*
Goblins 3 V 99,99
Great Naval Battles 3 E 79,99
Great Naval Battles 3 A 79,99*
Guilty A 59,99
Gunship 2000 A 35,99
Gunship 2000 inkl. Scenario A 59,99
Hammer of the Gods V 79,99
Hand of Fate V 35,99
Hattrick ! V 87,99
Heart of Darkness V i.Vorb.
Heimdall 2 V 89,99
Hereos of Might & Magic E 74,99*
Hereos of might & Magic V 79,99*
Heretic A i.Vorb.
High Seas Traders V 69,99
History Line 1914 - 1918 V 49,99
Inca Collect. (Inca 1 & 2 + Audio CD) V 69,99
Incredible Cars V 49,99*
Incredible Toons A 59,99*
Innocent II A 69,99*
Iron Assault A 79,99
Iron Cross E 79,99*
Jagged Alliance V 87,99*
Jet Strike E 54,99
Jungle Strike E 74,99
Jurassic Park (Dino Park) A 28,99
Kaiser Deluxe V 64,99*
Kick Off 3 A 64,99
Kingdoms of Germany V 69,99
Kingpin (Arcade Sports Bowling) A 28,99*
King´s Quest 7 V 87,99
King´s Quest Collection (1-6) A 79,99
Kiyeko und die Diebe der Nacht V 69,99
Klik´n Play V 87,99
Kyrandia 2 (Hand of Fate) V 35,99
Kyrandia 3 V 79,99
Lands of Lore V 35,99
Lands of Lore 2 V i.Vorb.
Last Dynasty V i.Vorb.
Legions A 79,99*
Leisure Suit Larry 6 V 67,99
Leisure Suit Larry Collection (1 - 6) A 79,99
Links 386 & Banff Springs und Belfry A 59,99
Links 386 Data Prairie Dunes E 49,99
Little Big Adventure V 89,99
Lode Runner-The Legend returns V 79,99
Lollypop A 69,99*
Lords of Midnight V 87,99*
Lucas Arts Cl. Adventures V 99,99
(Indiana Jones 3, Loom, Maniac Manson, Monkey Island 1, Zak McKraken)
Lucas Arts Cl. Simulations A 79,99
(Battlehawk 1942, Their finest Hour+Mis. Disk, Secret Weapon of the Luftwaffe+4 Miss. Disk)
Machiavelli, The Prince E 89,99*
Mad News V 87,99*
Mad News Extrablatt V 35,99*
Magic Carpet V 89,99
Magic Carpet Data:Hidden Worlds V 44,99
Marco Polo A 74,99*
Master of Magic V 89,99
Menzoberranzan A 79,99

Might & Magic Trilogie V 87,99
(Might & Magic 3, 4 und 5)
Monty Python´s Waste of Time E 79,99
Myst A 87,99
NASCAR Racing A 79,99
Navy Strike A 89,99*
NBA Live 95 (Basketball) A 89,99
Network, N - TV V 84,99*
NHL Hockey ´95 A 79,99
Noctropolis A 89,99
Novastorm A 87,99
Oldtimer (Erlebte Geschichte 2) V 49,99
Outpost V 87,99
Orion Conspiracy V 87,99*
Panzer General A 74,99
PGA Tour Golf 486 A 94,99
Phantasmagoria (6 CD´s!) V 89,99*
Phoenix Fighter E 87,99*
Pinb. Dreams Deluxe (+ Data) A 74,99
Pinball Fantasies Deluxe A 59,99
Pinball Illusions A i.Vorb.
Pinball Wizard 2000 A 69,99*
Pirates Gold A 35,99
Police Quest 4 V 79,99
Populous 2/Powermonger Classic A 34,99
Power Flight A 69,99
(F 15 Strike Eagle 3, F117A Nighthawk, Gunship 2000)
Power Up A 69,99
(Formular One Grand Prix, F-15 Strike Eagle 3, Pirates Gold)
Prisoner of Ice V 84,99*
Privateer Classic A 34,99
Project Paradise A 69,99*
Protostar A 67,99
Prototype A 79,99*
PsiMaster V 89,99*
Psycho Pinball A 69,99
Psycho Detective i.Vorb.
Pyrotechnica A 54,99
Quest for Glory 4 V 79,99*
Ravenloft 2 E 79,99
Rebell Assault+Gravis analog Pro V 99,99
Renegade-Battle for Jacob´s Star A 79,99
Reno 3 - 600 Scenarien für FS 5.0 V 29,99
Ring der Nibelungen A 74,99*
Robinsons Requiem A 79,99
Sim City 2000 : URK V 39,99*
Silent Hunter A 79,99*
Simon the Sorcerer 2 i.Vorb.
Sim Tower E i.Vorb.
Sim Tower V i.Vorb.
Sim Town V i.Vorb.
Skyrealms of Jorune-Alien Logics A 79,99
Space Quest Anthologie (1 - 5) A 79,99
SSN Seawolf Classic V 34,99
Star Trek: Next Generation V 99,99*
Star Trek Technical Manual E 99,99
Stonekeep A 87,99*
Strike Commander Classic A 34,99
Subwar 2050 (inkl. Data) V 94,99
Super Karts A 89,99
Super League of Hoboken E 69,99*
Syndicate Plus Classcic (inkl. Data) V 34,99
System Shock (Enhanced CD ROM) V 39,99
Tank Commander V 89,99
Task Force 1942 A 35,99
Teddy spielt Verstecken V 44,99
Teddys großer Tag V 44,99
Teddys großes Abenteuer V 44,99
Temptation A 89,99
(Indycar Racing incl. aller Track Packs, 7th Guests, Lands of Lore, Hand of Fate)
The Incredible Machine 2 A i.Vorb.*
The Lost Eden A 79,99
Theme Park V 79,99
Thunderscape A 79,99*
Top Gun : „Fire at will„ V i.Vorb.
Tornado A 35,99
Tower Assault (Alien Breed 3) A 59,99
Transport Tycoon V 89,99
Tuneland V 69,99*
UFO - & Master of Orion V 69,99
Ultima 7 Bundle - Complete A 94,99
(Black Gate, Forge of Virtue, Serpent Isle, Silver Seed)
Ultima 8 - Pagan (inkl. Speech) V 99,99
US Navy Fighters V 89,99
USS Ticonderoga A 79,99*
Vollgas V 84,99*
Voyeur V 87,99*
Wacky Wheels A 54,99
(Der nicht so ganz ernste Rennspaß für die ganze Familie)
War Unlimited V 87,99*
Wing Armada Windows A 69,99*
Wing Commander 2 Classic A 34,99
Wing Com. 1 + 2 DeLuxe A 67,99
(inkl. aller Speech Packs & Zusatzdisketten)
Wing Commander 3-Heart of Tiger V 99,99
Wings of Glory - Enhanced V 39,99
Woodruff (Goblins 4) V 79,99
Woodstock A 54,99
Worms A 59,99*
Wrath of the God E 114,99
X - COM:Terror f. the Deep (Ufo 2) V 89,99
Zeppelin - Giants of the Sky V 69,99*
Zephyr V 79,99

JOYSTICKS - HARDWARE - ZUBEHÖR

Gravis
schwarz 49,99
Analog Pro 59,99
Game Pad 39,99
Eliminator Game-Card 44,99
Phoenix 209,99
Thrustmaster
Flight Control 159,99
Flight Control Pro 279,99
Weapon Control 259,99
Ruder Pedals 279,99
Game Card 69,99
Formular T1 Lenkrad 319,99
Competition Pro
Mini transparent, incl. 3,5" Box 58,99
Manix Deck, grau 69,99
Stand.,transp.t anschlußfertig 58,99
Flightstick PRO 139,99
FlightMAX 64,99
Comand Control Gamepad (mit Auto Fire) 35,99

WINGMAN EXTREME 84,99

CD ROM Laufwerke
Mitsumi FX 400 Quadro Speed 379,99

Nach Drucklegung indizierte Spiele werden von uns selbstverständlich nicht mehr vertrieben.

IKARION Hattrick!
HATTRICK! dt. Version
CD-Rom **DM 87,99**

SYSTEM SHOCK
SYSTEM SHOCK ENHANCED dt. Version
CD-Rom **DM 39,99**

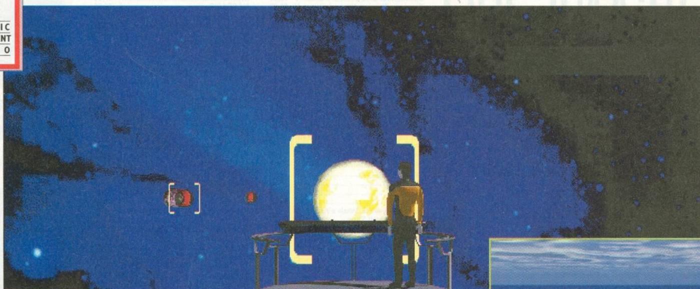
BIING! Sex, Intrigen und Skalpelle
BiiNG dt. Version
PC 3,5" CD-Rom **DM 79,99**

Alle PC-Programme benötigen eine VGA-Karte und eine Festplatte. PC-Disketten nur im 3,5 Zoll Format lieferbar. Alle Titel sind sofort lieferbar, nur die mit * gekennzeichneten Produkte waren bei Anzeigenschluß noch nicht vorrätig (bitte nachfragen). Der Versand erfolgt ausschließlich per Nachnahme. Die Versandkosten betragen inclusive Nachnahme DM 9,99 zzgl. Zahlkartengebühr (DM 3,-). Softwarebestellungen ab DM 250,- ohne Versandkosten. Vorkasse bitte per Scheck oder Überweisung.
Bitte Spielepreise zzgl. DM 8,-- auf Konto-Nr. 1 217 884 bei der Sparkasse Eschweiler, BLZ 391 501 00. Lieferung ins Ausland nur per Vorkasse zzgl. DM 30,- (Bitte nur Euro-Schecks oder Postbaranweisungen).
Bei Annahmeverweigerung berechnen wir eine Kostenpauschale von DM 20,-.
Irrtum und Preisänderungen vorbehalten. Diese Preisliste ersetzt alle vorherigen. Stand siehe diese Zeitungsauflage.
Achtung: Ladenpreise weichen ab!

EA CLASSIC LINE
CD-Rom · dt. Version
Strike Commander
Syndicate Plus
Populous 2 / Powermonger
Shadowcaster
Wing Commander 2
Privateer
SSN Seawolf
je **DM 34,99**

Bestellannahme:
Mo - Fr. 8.⁰⁰ - 18.⁰⁰ Uhr
Fordern Sie noch heute unter Angaben Ihres Computertypen **kostenlos und unverbindlich** unsere neuesten Preislisten an. Darin enthalten ist auch ein reichhaltiges Angebot an **Joysticks und Hardwarezubehör.**
Tel.: (0 24 03) 2 11 88
Fax: (0 24 03) 3 53 51

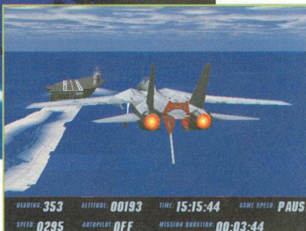
Ⓥ komplett deutsche Version Ⓐ deutsche Anleitung Ⓔ englische Anleitung





Neues vom Team Tetris: Bei Knight Moves müssen Sie im Rösselsprung denken

Data, die zweite: Spectrum Holobyte arbeitet jetzt an der Filmumsetzung zu »Star Trek: Generations«



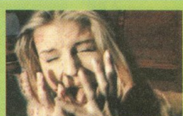
Das Top Gun-Spiel heißt jetzt »Fire at Will«, bleibt aber dem Film verbunden

noch nicht in den Geschäften, da bastelt Spectrum Holobyte schon am Nachfolger. **Star Trek: Generations** wird eine erweiterte, interaktive Fassung des letzten Kinofilms. Technisch ähnelte die erste Demo sehr dem Adventure »Final Unity«.

Das Action-Flugsimulation zum Film »Top Gun« hat einen neuen Namen: **Top Gun: Fire at will** soll in Kürze erscheinen. Schon jetzt hat Spectrum Holobyte für Weihnachten den Nachfolger, der noch namenlos ist, angekündigt.

Tetris-Erfinder Alexey Pajitnov spielt weiter Pate für Denkspiele: Unter seinen Fittichen entstehen zur Zeit bei Spectrum die Denkspiele **Qwirks** und **Knight Moves**. Beim zweiten versucht man auf einem Schachbrett, mit Springern geometrische Figuren nachzufahren.

Der eigentliche Hammer am Spectrum-Stand war jedoch ein Videoband aus England. Geoff Crammond schickte erste Aufnahmen von **World Circuit II**, dem Nachfolger des »Microprose Grand Prix«. Was auf den ersten Blick aussah wie eine vorberechnete Filmsequenz war angeblich »echte« 3D-Spielgrafik von einem Pentium 60. Der Rennwagen und die Strecke waren jedenfalls nahezu photorealistisch. Bildschirmfotos oder eine Demonstration an einem PC vor Ort gab es allerdings nicht. Ebensowenig konnte Spectrum Holobyte einen Termin nennen, an dem das Rennspiel erscheinen soll. Zur Zeit bemüht man sich noch um die offizielle Formel-1-Lizenz und will dann alle Originalstrecken, Teams und Fahrer in das Programm einbauen.







Im 2,5 Millionen Dollar teueren »Ripper« jagen Sie einen Serienmörder

▲ Take 2

Satte 2,5 Millionen Dollar investiert Take 2 in das Horror-Adventure **Ripper**. Als Reporter jagen Sie einen brutalen Serienmörder und werden bald selbst zum Gejagten. Schauspieler wie John Rhys-Davies oder Karen Allen mimen die Hauptpersonen in den rund zweistündigen Videosequenzen. Die Musik stammt von den Rock-Dinosauriern »Blue Öyster Cult« und das Drehbuch sieht vier unterschiedliche Lösungswege vor. Das Spiel wird voraussichtlich vier CDs belegen und Ende des Jahres erscheinen.

Milennia: Altered Destinies ist eine Art »Colonization« im Weltraum, bei dem Sie 100 Welten entdecken und kontrollieren müssen, Technologien vom Rad bis zum Laser entwickeln und außerdem für ein



»Millenia« soll eine Art »Colonization« im Weltraum werden

IM VISIER

Ein schriller Pfeifton erfüllt Ihr Cockpit. Im selben Moment wird Ihnen klar, daß ein feindliches Radar auf Sie aufgefaßt hat. Blitzschnell ziehen Sie Ihre F-14 Tomcat in eine enge Kurve. Die feindliche Rakete schießt an Ihrer Maschine vorbei und jagt ins Leere...

FLIGHT COMMANDER 2 –
Ein actiongeladenes Strategiespiel, das den Luftkampf so realistisch simuliert wie kein anderes.

Sie führen Ihre Staffeln von den Luftkämpfen über Korea und Vietnam bis zum Golfkrieg oder stellen sich Ihre eigenen Schlachten zusammen. Für Ihre Einsätze können Sie von den ersten Düsenjets bis hin zu ultramodernen Tarnkappenjägern auswählen. Übernehmen Sie Eskortierungsaufgaben, Bodenangriffsmissionen oder Abfangeinsätze. Für dieses Spiel benötigen Sie keinen Joystick – sondern Ihren Verstand !!!

- Insgesamt 112 verschiedene Flugzeugtypen zur Auswahl
- Wahlweise einzelne Luftkämpfe oder komplette Kampagnen
- Jeder Pilot weist individuelle Stärken und Schwächen auf
- Komplexe Datenbank über Flugzeug- u. Raketentypen, Angriffsziele usw.
- Realistische Sprachausgabe

DATENBANK

KOMPLETT IN DEUTSCH

SUNFLOWERS lizensiert Kultspiele des Brettspiel-Giganten Avalon Hill !

Der amerikanische Spiele-Hersteller Avalon Hill genießt weltweiten Kultstatus im Bereich intelligenter Brettspiele. Einzigartige Software-Umsetzungen wie „Flight Commander 2", „1830" oder „Advanced Civilization" stellen dies auch bei den Computerspielen unter Beweis.

Die deutsche Software-Schmiede SUNFLOWERS veröffentlicht nun die erfolgreichsten Avalon Hill-Produkte als komplett deutsche Versionen. „Flight Commander 2" bildet den action-geladenen Auftakt zu einer unverwechselbaren Produktpalette..

Ein Lizenzprodukt von:

SUNFLOWERS

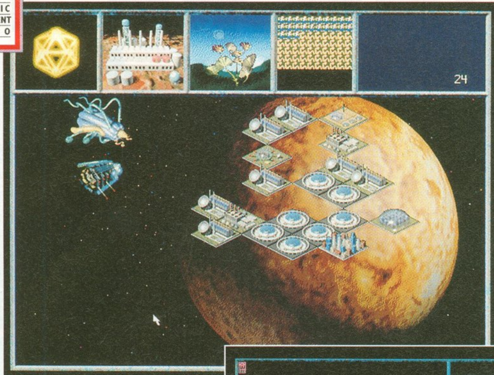
FLIGHT COMMANDER 2™

IBM PC/Diskette.

BIG TIME SOFTWARE INC.

The Avalon Hill Game Company
DIVISION OF MONARCH AVALON, INC.

Im Exclusiv-Vertrieb von BOMICO.



Unaussprechbar, aber gut: »Ascendancy« ist ein Weltraum-Eroberungsspiel mit tollem grafischen Design

▲ Time Warner Interactive

Simpel, aber faszinierend: **Endorfun** ist ein leicht zu verstehendes Spiel, in dem Sie eigentlich nur durch ein Labyrinth laufen und Lebenspunkte sammeln bzw. bestimmte Objekte neutralisieren. Auch hier besteht durch kleine Gemeinheiten erhöhte Suchtgefahr für alle, die Tüftelspiele mögen, doch bis September ist noch Schonzeit.

Time Warner kündigte außerdem zwei Spiele nur für Netzwerke an. **The Palace** erzeugt ein Gebäude mit über 30 Räumen, in denen man sich mit anderen Besuchern trifft, unterhält oder spielt. **King of the World** ist ein actionlastiges Strategiespiel, in dem Sie Ihren Gegnern mit Raketen den Garaus machen. Auch hier treffen Sie nur auf menschliche Gegner. Verschiedene Spielmodi wie Turniere oder Duelle sollen für Abwechslung sorgen.



Bis zu fünf andere Alienfraktionen aus 16 möglichen wollen ebenfalls das Weltall bei »Ascendancy« erobern

Kräftegleichgewicht zwischen fünf außerirdischen Rassen sorgen sollen. Das komplexe Science-fiction-Spiel mit vielen Rendergrafiken soll im August erscheinen.

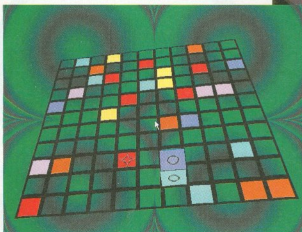
Mit acht hochgezüchteten Rennmaschinen jagen Sie in **Maximum Roadkill** durch gerenderte 3D-Grafiken. Auf den zwölf Kursen sollen sich ab Oktober bis zu acht Fahrer per Netzwerk tummeln dürfen. Fahren Sie alleine, übernimmt der PC die Steuerung der Konkurrenten.

▲ The Logic Factory

Ein Neuling im Computerspielemarkt ist das kleine Team von Logic Factory, das im wesentlichen aus Ex-Origin-Mitarbeitern besteht. Ihr erstes Produkt wird das Strategie-Spiel **Ascendancy** sein, welches im Kern die übliche »Erobere das Universum, bevor andere es tun«-Masche enthält. Die geschickte Präsentation in SVGA mit hervorragend gestylter Grafik, der vollständige Verzicht auf Zahlenwüsten und einige neuartige Features machen das Spiel trotzdem interessant. Zur Zeit ist nur eine Solo-Spieler-Version in Arbeit; über Netzwerk-Support als Nachfolge-Produkt wird aber nachgedacht. Im Gegenzug arbeitet man an komplexen Computergegnern, die diplomatisches Spielen mit den anderen Aliens im Weltraum ermöglichen: »Gibst du mir deinen neuen Antrieb, helfe ich dir bei der Verteidigung gegen Partei X«. Menschen gibt es in Ascendancy nicht – der Spieler muß sich selbst eine von 16 Alien-Fraktionen aussuchen. Der Titel soll zeitgleich mit der US-Version auch in Deutsch bei Softgold erscheinen.

▲ Trimark Interactive

Wie verbindet man die Interaktivität von »Descent« mit der vorgerenderten Grafik von »Rebel Assault«? Trimark will das Kunststück mit **The Hive** probieren, welches eine neu entwickelte Technik namens »Panoractive« verwendet. Obwohl viele Szenen in 3D-Software vorberechnet wurden, soll der Spieler sich jederzeit um die eigene Achse drehen können. Außerdem soll durch Zufallselemente sichergestellt werden, daß die Spielszenen sich bei jedem Durchlauf ändern, so daß Hive nicht zu einem reinen Auswendiglern-Spiel wird. Ihre Mission: Zu einem Planeten von Riesen-

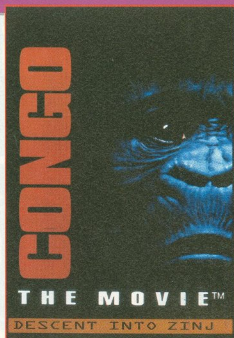


Bei »Endorfun« dürfen Sie mit einem bunten Würfel die Farben auf dem Spielfeld sammeln



Vorberechnet, aber trotzdem voll interaktiv soll »The Hive« von Trimark werden


Die späteste Fortsetzung der Welt? Gegen Jahresende soll »Faery Tale Adventure 2« erscheinen; der erste Teil war eines der frühen Amiga-Spiele.



Das Spiel zum Film »Congo« kommt im Herbst

insekten reisen und dort die biologische Waffe der »Hivasects« zerstören. Die Insektenjagd soll im Oktober für Windows 95 erscheinen.

Magball wird ein futuristisches Fußball-Spiel in dreidimensionalen Feldern. Die Spieler sitzen in Fahrzeugen und versuchen, einen tonnenschweren magnetischen Ball in ein Tor zu bugsieren. Die ersten Spielfelder sind flach und eckig, später kommen 3D-Elemente wie Rampen, Tunnel, Steilkurven und ähnliches hinzu. Das Produkt ist ebenfalls nur für Windows 95 in Arbeit.

Was hat länger gedauert als die Fortsetzung zu »Dungeon Master«? Die Fortsetzung zu »Faery Tale Adventure«, welches Ende der 80er Jahre für den Amiga erschien. **Faery Tale Adventure II: Halls of the Dead** gibt uns wieder die Brüder Julian, Kevin und Philip als Helden, die diesmal von einer geheimnisvollen Macht in eine unbekannte Welt transportiert werden. Um die Fortsetzung zu spielen, sind keine Kenntnisse des Vorgängers notwendig.

GIBT'S DAS AUF DISKETTE?

Beim letzten CES-Messebericht haben wir es angedroht, jetzt ist es Wirklichkeit geworden: Praktisch gar kein Spiel erscheint mehr auf Diskette. CD-ROM-Titel werden hingegen immer größer; wenn in Pressemitteilungen von 4 CDs die Rede ist, zuckt der Redakteur schon gar nicht mehr zusammen. Insofern freut sich die Branche schon auf die nächste Generation der CDs mit »High Density« – zwischen 7 und 12 Gigabyte paßt auf die neuen Scheiben, die zur Zeit aber nur in Entwicklungslabors bei Sony und Toshiba stehen.

Der Trend zum CD-ROM ist bei den Spieleentwicklern derart stark ausgeprägt, daß sich hier niemand beschwert, wenn Microsoft erwähnt, daß Windows 95-Programme möglichst nur auf CD erscheinen sollen.

▲ UBI Soft

Neben diversen Multimedia-Titeln zeigte UBI Soft **Rayman**, ein grafisch cooles Hüpfspiel, das den putzigen Helden durch 60 Level führt und mit allerlei Fallen und Geheimgängen den Spieler piesackt. Damit nicht genug: Die Gegner ahmen sogar Ihre Manöver nach und entwickeln daraus neue Taktiken. Bis Herbst wird Rayman noch auf Eis liegen, dann aber für Frieden in der Fantasie-Welt sorgen.

▲ Viacom

Am Stand von Medienriese Viacom war eines jener kleinen, simplen Spiele mit hohem Suchtfaktor à la »Tetris« zu finden. In **Zoop** müssen Sie eigentlich nur auf farbige Symbole schießen, die sich auf Ihr Quadrat in der Bildschirmmitte zubewegen. Doch die farbige Codierung zusammen mit der Anordnung der Symbole sorgt für Kopfzerbrechen. Nicht immer verschwinden die Angreifer nach dem Schuß, sondern ändern nur ihre Farbe und alles beginnt von vorne.

Wer es bodenständiger liebt, ist möglicherweise beim Multimedia-Adventure **Congo** nach dem gleichnamigen Buch von Michael Crichton gut aufgehoben. Viacom arbeitet dabei eng mit dem Produktionsteam des Films zusammen, der demnächst in die Kinos kommt. Das voraussichtlich im Oktober erscheinende Spiel bietet viele aufwendige Rendergrafiken und soll auch die Puzzles nicht vernachlässigen.

Deep Space Nine: Harbinger versetzt Sie in die Lage eines Attachés der Föderation, der mysteriöse Vorgänge an Bord der Raumstation »Deep Space Nine« lösen muß. Dazu wurde die Raumbasis komplett gerendert, viele populäre Charaktere aus der Serie übernommen und das ganze mit flotten Kameraschwenks angereichert, so daß zumindest der optische Eindruck vielversprechend war. Wieviel spielerische Inhalte die Programmierer einbauen, werden wir gegen Jahresende erfahren.

Der Name ist Programm: **MTV's Beavis and Butthead in Virtual Stupidity** ist frei logischer Rätsel und anständiger Dialoge. Vielmehr gibt es Cartoon-Grafiken und die typischen Sprüche und Geräusche der beiden Antihelden, die versuchen, in Todd's Gang aufgenommen zu werden. Da sich die kreativen Köpfe hinter der Fernsehserie auch an dem Spiel


»Zoop« ist ein simples Spiel mit hohem Suchtfaktor



Der Name ist Programm: »Beavis and Butthead in Virtual Stupidity«

beteiligen, werden Fans das Adventure wohl lieben – alle anderen eher angeekelt den PC ausschalten... Viacom kündigte außerdem ein Spiel zur Comic-Serie **Aeon Flux** an, in der eine weibliche Top-Agentin auf blutrünstige Weise unter ihren Gegnern aufräumt. Vor Anfang des nächsten Jahres muß sich die Bundesprüfstelle wegen einer möglichen Indizierung noch keine Gedanken machen.

▲ Virgin Interactive

Wer hat gesagt, daß flotte und grafisch opulente Rennspiele nur auf Sonys Playstation zu finden sind? **Screamer** belehrte überhebliche Konsolen-Fans eines besseren und läßt Freunden actiongeladener Autorennen im »Ridge Racer«-Stil das Wasser im Munde zusammenlaufen. Sie sehen das Geschehen entweder im Vollbildmodus oder Ihren Flitzer von hinten, wenn Sie durch kurvenreiche und bergige Kurse hobeln. Eine sehr frühe Version, die Virgin am Stand zeigte, war auf einem Pentium 90 beeindruckend schnell und feinfühlig zu steuern. Weiter werden uns verschiedene Autos und eine Multiplayer-Option versprochen, bei der bis zu sechs Spieler über ein Netzwerk gegeneinander antreten. Die Programmierer stammen übrigens vom italienischen Team Graffiti, von denen das Roboter-Spiel »Iron Assault« stammt.

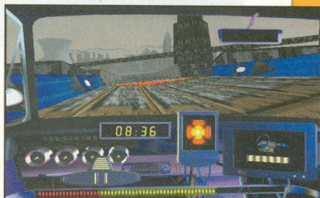
Von Amazing Studios optisch edlem Jump-and-Run **Heart of Darkness** gab es erstmals eine spielbare Version, in der man Held Andy durch ein paar Bilder steuern und diverse Gegner atomisieren mußte. Allerdings sahen selbst die Programmierer ein, daß es am Gameplay noch einiges zu feilen gibt. Gerüchten zufolge soll »Star Wars«-Regisseur George Lucas planen, die »Heart of Darkness«-Story mit reiner Computergrafik zu verfilmen, nachdem er höchstbeeindruckt eine kurze Vorführung am Virgin-Stand verfolgte.

Eine ganze Horde Westwood-Mitarbeiter erstaunte die Messebesucher nicht nur durch ihr martialisches Auftreten in Kampfanzügen, sondern vor allem durch neue Levels und Feinschliff am Strategieknüller **Command & Conquer**, der möglicherweise schon im Juli vollendet wird. Auch an **Lands of Lore 2** wird fleißig gebastelt, damit das bombastische Rollenspiel bis Jahresende fertig wird. Westwood präsentierte eine weit fortgeschrittene Version von **Monopoly**, mit dem Sie das bekannte Brettspiel über das Internet online mit PC-Besitzern aus der ganzen Welt spielen dürfen.

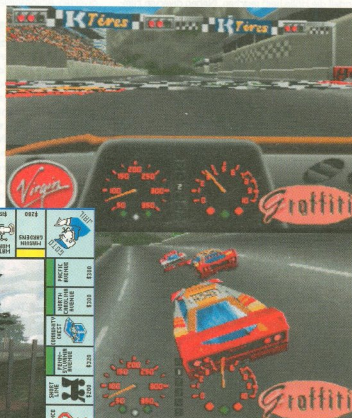
Fans der in Seattle ansässigen Rockband »Queensryche« sollen schon im Sommer mit einem Programm beglückt werden, in dem sie ihre Stars von einer ganz anderen Seite kennenlernen. Der Spieler bewegt sich durch eine Welt, die im Stil des »Promised Lands«-Albums gehalten und über zwei CDs verteilt ist. In fünf Welten (entsprechend der Psyche jedes der fünf Musiker gestaltet) müssen Sie Aufgaben lösen, um mit einem Bonus-Track belohnt zu werden. Digitalisierte Videos, gerenderte Grafiken, viel für Queensryche eher ungewohnte Musik und Soundeffekte sollen das Multimedia-Vergnügen abrunden.

Das abgehobene Cartoon-Adventure **Toonstruck** soll laut Virgin wegen der englischen Sprache nicht in Deutschland veröffentlicht werden, da der Übersetzungsaufwand zu groß sei. Schade, denn der Mix aus bunten Cartoons und dem digitalisierten Schauspieler Christopher Lloyd (»Zurück in die Zukunft«) machte dank diverser Slapstick-Einlagen und einer abgedrehten Story einen guten Eindruck.

Agile Warrior: F-111X ist ein grafisch und technisch aufwendig gemachtes Ballerspiel, in dem Sie mit allerhand modernem Kriegsgerät einem Drogen-



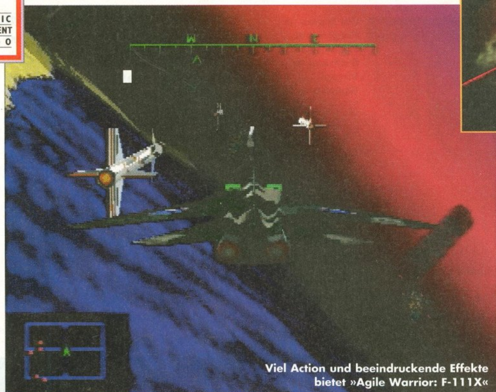
In »Zone Raider« düsen Sie mit flotten Gleitern über verzwickte Kurse



»Screamer« ist ein rasantes Rennspiel im »Ridge Racer«-Stil



Mit »Monopoly« schachern Sie über das Internet um Straßen und Häuser

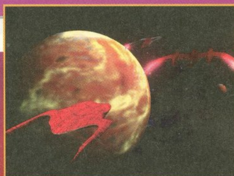

Viel Action und beeindruckende Effekte bietet »Agile Warrior: F-111X«


»Monstrous City« erscheint erst 1996

kartell die Hölle heiß machen. Neben diversen Filmsequenzen ist ein Zwei-Spieler-Modus geplant, damit ein Kollege die Waffensysteme übernimmt, während Sie mit dem Flugzeug die Gegner ausmanöverieren. Die CD-ROM-Version soll Anfang 1996 fertig sein. In die unendlichen Weiten des Weltraums versetzt Sie der Raumkampf-Simulator **Alien Alliance**, der Ende des Jahres erscheinen soll. Neben gerenderten Grafiken und viel Action wird es auch eine verzwickte Story um Verrat und Hinterhalt geben. Mit den Kunststücken der »Harlem Globetrotters« hat das Basketball-Spiel **Converse Hardcore Hoops** weniger zu tun als vielmehr mit dem rauhen Charme des Streetball. Etliche Spieler mit unterschiedlichen Eigenschaften dribbeln im Modus Drei-gegen-Drei, allerdings erst gegen Ende des Jahres. Stark an Gremlins »Slipstream« erinnert **Zone Raiders**, ein ähnlich flottes Rennspiel mit futuristischen Gefährten. Vor Ende des Jahres werden Sie aber kaum durch die engen Kurven düsen dürfen. Voraussichtlich erst Anfang 1996 erscheinen das Leichtathletik-Spiel **Deathlon** und die Monster-frißt-Bewohner-einer-Stadt-Simulation **Monstrous City**, wogegen das längst überfällige **11th Hour** schon im Sommer veröffentlicht werden soll. Wir warten gespannt...

▲ Warner Interactive Entertainment

Eine Kombination aus digitalisierten Videos und diversen Actionspielen ist **Panic in the Park**. Zwillinge streiten vor Gericht um einen Vergnügungspark, das Erbe ihres Vaters. Die böse der beiden will den Park abreißen lassen und das Gelände verkaufen, die gute den Park retten. Dabei greifen Sie Ihr unter die Arme und müssen nicht nur einen bestimmten Gegenstand finden, sondern vor allem mit den Angestellten des Parks reden, Hinweise sammeln und die Actionspiele gewinnen. Geplante Veröffentlichung ist im Herbst. **(fs/bs)**


»Alien Alliance«: Viel Rendergrafik und eine verzwickte Story.


Kleine Actionspiele unterbrechen die digitalisierten Videosequenzen von »Panic in the Park«

»REBEL ASSAULT« FÜR KIDS

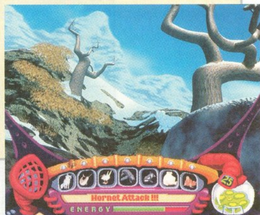
Was auf dem ersten Blick wie die Kinderkrippe des Convention Center aussah, war in Wirklichkeit die erste »Snack Conference« der Welt. Artig saßen die Journalisten auf bunten Würfeln, knabberten ihre Pausenkekse und nuckelten an den Milchtüten, die Mitarbeiter von LucasArts vorher verteilt hatten.

George Lucas präsentierte des erste Spiel seiner Firma, das speziell für Kinder entwickelt wurde. »Mortimer and the Riddle of the Medallion« ist ein Action-Adventure, das auf der selben Engine wie »Rebel Assault« basiert. Mortimer, die flotte Schnecke, fliegt deshalb mit ihren Freunden Sid und Sally durch eine gerenderte 3D-Landschaft und muß den von einem bösen Zauberer eingefrorenen Tieren ihre Lebensenergie zurückgeben. Dazu suchen die Kids mehrere Einzelteile eines Medaillons, das über die ganze Spielfläche verteilt ist. In den 3D-Actionsequenzen saust das Kind mit Mortimer durch die verschiedenen Lebensräume der Tiere und taut sie auf. Danach können die Kids mit den Tieren reden und erfahren so allerhand interessantes über sie. Dieses Wissen ist nötig, um von einem Level in den nächsten zu gelangen.

Grafik und Sound entsprechen dem von Lucas Arts gewohnten Niveau, zum Beispiel wurde für die Musik eigens eine Band namens »Bungee Jumpin' Cows« engagiert. Die Cartoon-Figuren erinnern an die skurrilen Charaktere aus »Day of the Tentacle« oder »Sam and Max« und die Flugsequenzen an »Rebel Assault«. Apropos »Day of the Tentacle«: Gwen Musengwa, Hauptprogrammiererin von »Mortimer«, war schon maßgeblich am Tentakel-Abenteuer beteiligt.

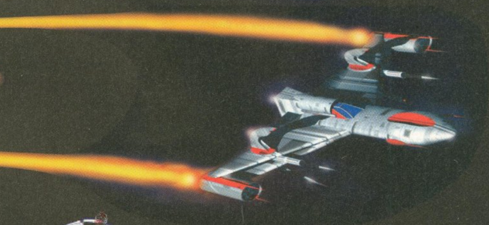
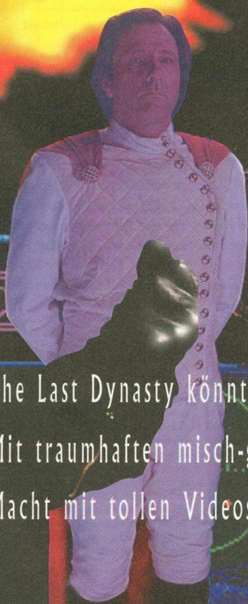
George Lucas kündigte an, daß dies nur der erste von mehreren speziellen Titeln für Kinder sei, nähere Angaben machte er jedoch nicht. »Mortimer and the Riddle of the Medallion« wird frühestens Anfang nächsten Jahres erscheinen.


»Star Wars«-Regisseur George Lucas präsentierte mit »Mortimer and the Riddle of the Medallion« das erste Spiel von Lucas Arts für Kinder



In den 3D-Flugsequenzen müssen die Kids gefrorene Tiere auftauen

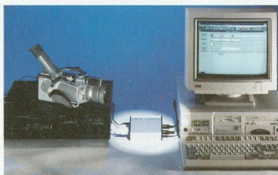



«The Last Dynasty könnte die Games-Szene nachhaltig aufmischen» PC SPIEL
«Mit traumhaften misch-grafiken» ASM
«Macht mit tollen Videos Appetit auf das Spiel» PC PLAYER
Im Exclusiv-Vertrieb von
BOMICO
ENTERTAINMENT SOFTWARE

AKTUELLE MELDUNGEN

DIRECOR'S CUT AM HEIM-PC



Videoschnitt am Computer mit der MovieCutBox lite

Vivancos »MovieCutBox lite« erlaubt es, per PC einen Zuspiel- sowie Aufnahme-Videorekorder zu steuern. Mit der beiliegenden Windows-Software werden die einzelnen Szenen markiert und aneinandergeordnet, wobei verschiedene Überblendeffekte zur Verfügung stehen. Außerdem können CD-ROMs oder WAV-Dateien zum Vertonen eingesetzt werden. Das etwa 400 Mark teuere, externe Gerät wird über eine serielle Schnittstelle mit dem PC verbunden. Da die MovieCutBox unabhängig vom Computer arbeitet, soll die Rechengeschwindigkeit keine Rolle spielen.

GÜNSTIGE WAVETABLE-SYNTHESE

Orchid kündigt für Juni die »NuSound PnP« an. Zum Preis von rund 300 Mark soll die Soundkarte eingebaute Raumklangeffekte und hundertprozentige Spiele-Kompatibilität (darunter Soundblaster Pro und General MIDI) bieten, sowie den Plug-and-Play-Standard unterstützen. Die Karte bietet 16-Bit-Stereosound, eine Panasonic-CD-ROM-Schnittstelle und ein integriertes, 1 MByte großes Wavetable-ROM. Dieses kann nach Herstellerangabe durch ein typisches WaveBlaster-Aufsteckmodul erweitert werden.



Die NuSound PnP verspricht Hardware-Kompatibilität zu Rolands MPU-401-Standard

Zwei weitere Versionen der Karte sind in Vorbereitung: Die »NuSound CD« wird über drei weitere CD-ROM-Schnittstellen verfügen, darunter einen SCSI-2-Anschluß; die »NuSound Studio« bietet digitale Effekte und nachladbare RAM-Soundbänke.

COMPUTER-FAXEN

Das »Telejet Safer Fax« der ico GmbH soll in Verbindung mit einem Modem endlich das Empfangen von Faxen bei ausgeschaltetem Computer ermöglichen. Sofern der Drucker eingeschaltet ist, fungiert es als herkömmliches Faxgerät, ansonsten werden die Daten im erweiterbaren, 256 KByte großen Speicher zwischengelagert. In diesem Fall lassen sich die Faxe nach Einschalten des PCs anschauen bzw. ausdrucken.

ALIEN LEGACY SPRICHT

Seit kurzem gibt es eine CD-ROM-Version des Strategiespiels »Alien Legacy« von Dynamix. Neben einigen Detailverbesserungen (so werden schon erforschte Planetensektoren nun gekennzeichnet) hat man dem Programm eine umfangreiche Sprachausgabe verpaßt: Jeder der Berater gibt seine umfangreichen Tips und Analysen zusätzlich mündlich wieder. Alien Legacy CD bietet fünf verschiedene Handlungsstränge und rund 20 Animationssequenzen. Es können kurze (bis zu vier Stunden), mittellange und lange (über 40 Stunden) Partien gespielt werden.



Die Grafik der CD-ROM-Version von Alien Legacy blieb unverändert

TAUSENDSASSA MIT HINDERNISSEN

Miro hat bei der »miroCONNECT 34 wave« im wahrsten Sinne des Wortes alles auf eine Karte gesetzt: Modem, Faxgerät, Anrufbeantworter und einen Sound Blaster/General-MIDI-Soundteil. Möglich wird das Ganze durch einen Signalprozessor von IBM.

Die Karte erschien uns so interessant, daß Sie in dieser Ausgabe eigentlich einen ausführlichen Test lesen sollten. Leider machte die mitgelieferte Software in unseren Praxistests einige Zicken, so daß wir viele Funktionen nicht ausprobieren konnten. Miro sind diese Probleme nicht unbekannt. Deshalb wird die Firma allen bisherigen Käufern der Karte, nach Einsenden der Registrierkarte, voraussichtlich im August ein aktualisiertes Softwarepaket kostenlos zusenden. Auf der neuen CD sollen Treiber für ein V.34-Modem, eine neue Telefonier/Anrufbeantworter-Software sowie Treiber für OS/2 vorhanden sein.
Sobald die voll funktionsfähige Software vorhanden ist, werden wir die Karte in einem ausführlichen Testbericht vorstellen. (la)

KURZ & BÜNDIG

+++ Electronic Arts hat Anfang Mai Minoritätsanteile der Softwarefirma NovaLogic erworben. Gleichzeitig wurde ein vierjähriger Vertrag abgeschlossen, der EA die Exklusiv-Distribution aller neuen NovaLogic-Produkte in englischsprachigen Ländern zusichert.
+++ Sunflowers wird künftig die Computerspiele der amerikanischen Strategiespiel-Firma Avalon Hill vertreiben. Eines der ersten Produkte soll »Advanced Civilization« sein, eine Umsetzung des Brettspiels, auf dem Sid Meiers »Civilization« basiert.
+++ Im letzten Jahr entstand nach Angaben der BSA (Buisness Software Alliance) durch Raubkopien von Anwender-Software allein in Deutschland über 2,5 Milliarden Mark Schaden. Bei 50 Prozent der installierten Software soll es sich um illegale Kopien handeln.
+++ Das Hamburger Unternehmen digital world verfolgt ein ehrgeiziges Internet-Projekt: Der Server »netville« soll als Anlaufstelle für Datenreisende dienen und eine Art Online-Lifestyle-Magazin darstellen. Die Homepage ist unter der Adresse »HTTP://NETVILLE.DE« zu erreichen.

NEUE CD-ROM-PRODUKTE

Mind of a Killer: Medio schreckt vor keiner Sensationsmache zurück - ein neues CD-ROM »für Erwachsene« kümmert sich um die Hintergründe und Tathergänge zahlreicher Serienmorde. Die ersten 3500 Exemplare werden zusammen mit der englischen Videoversion von »Das Schweigen der Lämmer« ausgeliefert.
Paris Interaktive: Der bekannte Reiseführerverlag DuMont bietet für ca. 80 Mark einen typischen CD-ROM-Reisehelfer an, der über 800 Bilder sowie zahlreiche Videosequenzen bietet. Wer möchte, kann sich z.B. den Metro-Plan ausdrucken lassen.
Motivator: Markt & Technik bietet für mehrere gebräuchliche Anwendungsprogramme (z.B. »MS Office«) eine CD an, die kontextsensitive Sprüche und Animationen von sich geben soll - damit man sich am PC nicht so einsam fühlt...
Rock around the 50s: In drei Teilen möchte Ihnen MicroVision die 50er Jahre nahebringen. Für 20 Mark erhält man den üblichen Mix aus Videoschnipseln, Fotos und Textinformationen. Zusätzlich sind 30 Minuten Originalaufnahmen (als Audio-Tracks) enthalten.

Joysoft

Inh.G.Holz



DIE WELT DER COMPUTERSPIELE

LADEN:	LADEN:	LADEN:	LADEN:	LADEN:	LADEN:	LADEN:	LADEN:
60311 FRANKFURT	56068 KOBLENZ	53721 SIEGBURG	53111 BONN	52062 AACHEN	50939 KÖLN	50676 KÖLN	40211 DÜSSELDORF
FAHRGASSE 87	SCHLOSS STR. 16	KAISER STR. 54	MÜNSTER STR. 11	BLONDEL STR. 10	GOTTESWEG 157	MATTIAS STR. 24-26	AM WEHRHAHN 24
069/280170	0261/309634	02241/68045	0228/659726	0241/406912	0221/425566	0221/239526	0211/364445

z.B.:	3.5"	CD
A 4 Networks (KD) *	109.90	109.90
A.Dampier Hockey 95 (KE)	69.90	69.90
Aces of Deep Mission (KD)	49.90	
Across the Rhine (KD) *		109.90
Action Replay MK 4 (DA)	169.90	
Action Soccer (KD) *		99.90
Alien Breed T.Assault (DA)	69.90	69.90
Alone in the Dark 3 (KD)		99.90
Apache Longbow (DA) *		109.90
Battle Isle 3 - Schatten des Imperiums (KD) * 09/95		109.90
Bazooka Sue (KD)	99.90	99.90
Big Red Adventure (KD)	79.90	99.90
Bling (KD) *	89.90	89.90
Bioforge (KD)		99.90
Bureau 13 (KD)	84.90	89.90
Carribean Desaster (KD)	89.90	99.90
Chaos Control (KD)		99.90
Command & Conquer (DA)*		109.90
Creature Shock (KD)		109.90
Cyberia (KD)		99.90
Damocles: Mercenary 3 (DA) *		84.90
Dark Forces (KD)		109.90
Das Amt (KD)	99.90	109.90
Der Reeder (KD) *	99.90	99.90
Der Statege (KD) *	99.90	99.90
Descent (DA)	99.90	99.90
Deathgate (KE)		99.90
Die große Rally (KD) *		89.90
Dime City (KD) *	99.90	99.90
Discworld (KD)	89.90	99.90
Dragon Lore (KD)		89.90
Dungeon Master 2 (KD) *	99.90	99.90
Elder Scrolls 2 (KE) *		84.90
Elite 3 (KD)	89.90	89.90
F 1 Team Chef (KD) *	99.90	99.90
Fahrschule (KD)		49.90
Fighter Wing (DA) *	109.90	79.90
Flamingo Tours (KD)	79.90	69.90
Flight of the Amazone Queen (KD) *	99.90	99.90
Flight Unlimited (KD)	99.90	109.90
Frontlines (KD)	79.90	79.90
Fußball Total (KD)	84.90	99.90
Gadget (KE)		109.90
Goblins 4 (KD)		99.90
Great Naval Battles 3 (KE)		89.90
Hattrik -Ikarion (KD) *		99.90
Hell (KD)		99.90
Heretic (DA) *		99.90
Heroes of Might & Magic (KD) *	109.90	99.90
Hokum K50 Werewolf (DA)	84.90	
Hoolywood Pictures (KD) *		89.90
Hugo (KD)	69.90	
Incred.Machine 2 (KD)*	84.90	
Iron Assault (KD)		89.90
Jagged Alliance (KD) *		109.90
Jungle Strike (KD)	89.90	89.90

z.B:	PC	CD
Kaiser Deluxe (KD) *		69.90
King Ping Bowling (DA) *	49.90	
King's Quest 7 (KD)		99.90
Klick'n Play (KD)	109.90	109.90
Knights of Xenthar (KD)	129.90	109.90
Land of Lore 2 (KD) *10/95		119.90
Legend of Kyrandia 3 (KD)		99.90
Legionen (KD) *	84.90	
Links Pro Super Pack (DA) (+ Sc. Banff Springs + Belfry)		89.90
Little Big Adventure (KD)		109.90
Lords of Midnight (KD)	89.90	89.90
Lost Eden (KD)		99.90
Maabus (KE)		99.90
Mad News Extrablatt (KD)*	39.90	
Magic Carpet Data (KD) *		44.90
Magic of Endoria (KD)	99.90	*99.90
Master of Magic (KD)	109.90	109.90
Microsoft Golf 2.0 (KD)	129.90	
Navy Strike (KD) *	109.90	109.90
NBA Live Basketball 95 (DA)		109.90
Panzer General (DA)	99.90	99.90
Phantasmagoria (KD) *		119.90
Phoenix Fighter (KE) *		109.90
Pinball Fantasies Deluxe (DA)		89.90
Pinball Illusions (DA) *	69.90	69.90
Prisoner of Ice (KD) *		109.90
Psycho Pinball (DA)	79.90	89.90
Pyrotechnica (DA)		69.90
Ravenloft 2 (KE)		99.90
S.U.B. (KD)	79.90	
Sensible Wor.Soccer (KD)*	79.90	79.90
Silent Hunter (KE) *		109.90
Sim Tower (KD) *	109.90	109.90
Sim Town (KD) *	109.90	109.90
Simon the Sorcerer 2 (KD)*	99.90	109.90
Slipstream 5000 (DA)	84.90	84.90
Spaceward HO 4.0 (KE) *	69.90	
Star Trek -Next Gen. (KD) *		119.90
Stardust (DA) *	69.90	
Stone Racers (KD)	79.90	79.90
Stonekeep (KE) *		129.90
Super Streetfighter 2 (DA)	79.90	79.90
Tank Commander (KD)		99.90
The Dig (KE) *	99.90	99.90
Third Reich AH (KE) *	99.90	
Ticonderoga (DA) *		99.90
Tie Fighter Mission (KD)	39.90	
Transport Tycoon World Editor (KD)	39.90	
US Navy Fighters (KD)		109.90
Victory at Sea (DA) *	99.90	
Vollgas/Full Throttle (KD) *		99.90
Wacky Wheels (DA)		69.90
Wing Commander 3 (KD)		119.90
Wings of Glory (KD)		89.90
X-COM: Terror of the Deep-U.F.O.2 (KD)	109.90	109.90
Zephyr (KD)		89.90

SUPER PREIS

nur solange Vorrat reicht

3.5" z.B:	
Al Quadim (KD)	69.90
Alien Breed (KE)	29.90
Armored Fist (DA)	49.90
Beauty & the Beast (KD)	29.90
Beneath a Steel Sky (KD)	29.90
Big Sea (KD)	29.90
Burning Steel 1+Datas (KD)	59.90
Burning Steel 2 SVGA (KE)	29.90
Chaos Engine (DA)	29.90
Cyberrace (KD)	29.90
Der Clou (KD)	29.90
Dracula (DA)	29.90
Eishockey Manager (KD)	39.90
Empire Soccer (DA)	29.90
Evasive Action (KD)	24.90
F 1 Grand Prix (DA)	49.90
F 14 Fleet Defender (DA)	49.90
Fantasy Empires (KD)	49.90
Football Manager 3 (KD)	19.90
Fury of the Furries (DA)	29.90
Gabriel Knight (KE)	29.90
Hurra Deutschland (KD)	19.90
Indy Car Racing (DA)	39.90
Innocent U.Caught (KD)	39.90
Larry 6 (KE)	29.90
Last Action Hero (DA)	29.90
Legend of Kyrandia 2 (KD)	39.90
Menzoberranzan (DA)	69.90
Oldtimer (KD)	59.90
Pacic Strike (DA)	49.90
Pacific Strike Speech (DA)	24.90
Pirates Gold (KD)	49.90
Protostar (KD)	29.90
Ryders Cup (DA)	29.90
Sc. Theatre of War (KD)	9.90
Seal Team (DA)	39.90
Search for the King (DA)	19.90
Seven Cities o.Gold 2 (KE)	29.90
Shadow Caster (DA)	29.90
Silent Service 2 (DA)	29.90
Silverball (DA)	29.90
Sim City 2000 Data (KE)	24.90
Sink or Swim (DA)	19.90
Soccer Kid (KE)	29.90
Space Quest 3 (DA)	39.90
Spectre US (KE)	39.90
Starlord (KD)	49.90
Star Crusader (KD)	69.90
Subwar 2050+Data (KD)	69.90
The Games 92 (DA)	9.90
Troddlers (DA)	29.90
Ultima 8 Speech (KD)	29.90
Wing Armada (DA)	49.90
Winter Olympics (DA)	29.90
World Cup 94 USA (KD)	29.90

SUPER PREIS

CD z.B:	
7th Guest & Dune 1 (DA)	59.90
7th Guest (DA)	29.90
Battle Bugs (KD)	49.90
Black Power Line 2 (KE)	19.90
(Sarakon,Return o.Medusa,Crime Time,Rolling Ronny,Lord o.Doom)	
Blue Force (KE)	39.90
Burning Steel 1 + Data 1,2,3 (KD)	49.90
Burning Steel 2 (KE)	49.90
Comanche+Data 1+2 (KD)	69.90
Cyberrace (KD)	29.90
Daemonsgate (KE)	29.90
Dark Seed (KD)	39.90
Dawn Patrol (KD)	39.90
Der Patrizier (KD)	49.90
Der Trainer (KD)	49.90
Dragons Lair (KD)	49.90
Dreamweb (KD)	49.90
Dune 2 (KD)	49.90
Dungeon Hack (KD)	39.90
Elite 2 (KD)	19.90
Encore Compilation (KE) (Heimdall,Thunderhawk, Curse of Enchantia)	29.90
Eye of Beholder 3 (KD)	39.90
F 14 Fleet Def.Gold (DA)	69.90
Great Courts 2 (DA)	29.90
High Command (KE)	39.90
Indy Car Racing (DA) *	29.90
Inferno (KD)	49.90
Innocent U.Caught (KD)	29.90
Joysoft Classic (DA) (Railroad Tycoon,TV Sp.Baseball, TV Sp.Football, Defender of Cr...)	49.90
Lands of Lore 1 (KD)	49.90
Legend o.Kyrandia 2 (KD)	49.90
Lemmings 1+2 (DA)	39.90
Lemmings Xmas 94 (DA)	29.90
Mario is Missing Del.(KE)	19.90
Oldtimer (KD)	59.90
Pirates Gold (KD)	49.90
Rebel Assault (KE)	49.90
Rings o.Medusa Gold (KD)	39.90
Seawolf (KD) *	39.90
Strike Commander+ (DA) *	39.90
Syndicate Plus (DA) *	39.90
The Animals Multi Zoo (KE)	29.90
Walls of Rome (DA)	29.90
Who shot J.Rock (KE)	49.90
Wizardry 6+7 (KD)	49.90
World Cup USA 94 (KD)	39.90
Zool 2 (DA)	39.90

Bei Bestellungen von Angeboten bitte immer Ersatzwünsche angeben, da viele Spiele Restposten sind.

LERNEN mit ADI

(Alle Komplett in Deutsch und auf CD oder 3.5" erhältlich)

Deutsch Klasse 1-2	99.00
Deutsch Klasse 3-4	99.00
Mathe Klasse 1-2	99.00
Mathe Klasse 3-4	99.00
Rechnen+Lesen 4-6 Jahre	99.00
Rechnen+Lesen 6-7 Jahre	99.00

LÖSUNGEN z.B:

Alle Komplett in Deutsch
Tägliche Neuzugänge bitte erfragen

Alone i.t.Dark - 1+2+3 je	17.95
Bid Red Adventure	17.95
Codes & Hexadressen	17.95
Creature Shock	17.95
Dark Sun - 1+2 je	17.95
Die Höhlenwelt Saga	17.95
Dragon Lore	17.95
Dreamweb	17.95
Ecstatica	17.95
Goblins -2+3+4 je	17.95
Guilty	17.95
King's Quest - 5+6+7 je	17.95
Leg.o.Kyrandia-1+2+3 je	17.95
Little Big Adventure	17.95
Menzoberranzan	17.95
Might & Magic - 3+4+5 je	17.95
Myst	17.95
Noctropolis	17.95
Privateer+Rebell Assault	17.95
Schwarzes Auge - 1+2 je	24.95
Simon the Sorcerer 1	17.95
Star Trek - 1+2 je	17.95
Under a Killing Moon	17.95
Wizardry - 6+7 je	17.95

ZUBEHÖR z.B:

CH Jetstick	79.90
CH Pro Pedale	239.90
Competition Pro Star	69.90
Flightstick Pro	159.90
Golf Pro Swing	359.00
Gravis Analog Pro	69.90
Gravis Joypad	49.90
Gravis Phoenix	219.00
Mouse Boss Opti.	89.90
Musik Boss Ultra	179.00
Thrustm.Lenkrad	339.00
Thrustm.FCS Falcon	299.00
Thrustm.Flight Pro	299.00
Thrustmaster Flight 2 + F 14 Fleet Defender (CD)	199.90
Vivid 3D	159.90

(KD) KOMPLETT DEUTSCH
(KE) KOMPLETT ENGLISCH
(DA) Dt.ANLEITUNG
(*) NOCH NICHT DA
VORBESTELLUNG SOFORT MÖGLICH

Joysoft

DIE WELT DER COMPUTERSPIELE

SPIEL DES MONATS
CHAOS CONTROL

Grafisch furioses Actionspiel. Steuern Sie sich durch abwechslungsreiche Level, bevor Sie dem riesigen Mutterschiff der Insekten auf den Panzer rücken können. Alle Spielstufen wurden mit Silicon Grafic Workstations und 3D Programmen erstellt!!!

TIP DES MONATS
FAHRSCHULE

Hier können Sie sich auf Ihre theoretische Prüfung vorbereiten. Für die Klassen 1a+b, 2,3,4 und Mofa. Alle amtlichen Fragen mit Originalbildern und gezielte Übungen stehen Ihnen hier zur Verfügung. Na dann mal Vollgas!!!

Irrtümer & Preisänderungen bleiben vorbehalten

VERSAND:
AACHENER STR. 1004
50858 KÖLN
TEL: 0221/9486100
FAX: 0221/488701
BTX: *JOYSOFT#

VERSAND:
NACHNAHME:+9DM
ab Rechnungswert von 200 DM
VERSANDKOSTENFREI

EILPOST: 8+9 DM
UPS: 6+9 DM
VORKASSE: +6 DM
AUSLAND: +15 DM
(nur postbar)

HÄNDLERANFRAGEN ERWÜNSCHT

Joysoft

BLITZ BESTELLUNG
Da geht die Post ab...

TITEL	PREIS
OKATALOG fast 100 Seiten voller Spielbeschreibungen & Tips	**KOSTEN LOS**
ERSATZWUNSCH	

O PC 3.5" O CD ROM
O NACHNAHME: +9 DM
O EILPOST: 8 + 9 DM
O UPS: 6 + 9 DM
O VORKASSE/SCHECK: +6 DM
O AUSLANDVORKASSE: +15 DM
nur gegen Vorkasse, postbar
O TEILLIEFERUNG
Ab einem Rechnungsbetrag von 200 DM - VERSANDKOSTENFREI

NAME

STRASSE

PLZ, ORT

TELEFON

PCP 7/95

STREIT-GESPRÄCH

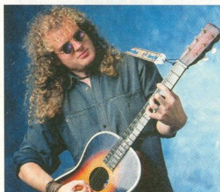
Streit un

Zoff um »Flight Unlimited«: Für den einen ist es die schönste Flugsimulation der Welt, für den anderen ein abgehobenes Nischenprodukt. Zwei Weltanschauungen prallen aufeinander.

Fotorealistische Grafiken und detailgetreu simulierte Flugzeuge verbucht »Flight Unlimited« auf der Haben-Seite. Kritiker des neuen Programms von Looking Glass bemängeln die zu geringe Zielgruppe: Wer soll sich schon für Kunstflug pur interessieren?. PC-Player-Redakteur Florian Stangl, »Flight Unlimited«-Fan und Freund tollkühner Aerobatik-Tricks, traf sich zum Schlagabtausch mit Gregor Neumann, bekennender Anhänger der traditionellen »Flight Simulator«-Programme. Beide zwingen seit Jahren virtuelle Flugzeuge in haarsträubende Manöver, doch bei »Flight Unlimited« scheiden sich die Geister, wie schon unser Testbericht in Ausgabe 6/95 zeigte.

FS: Gregor, Du magst die Deiner Meinung nach flachen 3D-Landschaften und das Spielprinzip von »Flight Unlimited« nicht, sondern bevorzugst Programme wie den »Flight Simulator 5«. Warum?

GN: Ich sage ja nicht, daß mich die Landschaften stören. Es ist von der Grafik her die beste Simulation überhaupt. Nur ist die Frage, was macht eine Simulation wirklich interessant: Daß es gut aussieht oder daß die Motivation erhalten bleibt? Letzteres ist bei »Flight Unlimited« einfach nicht ausreichend gegeben, denn das eigentliche Spiel kann ich dort kaum finden.



Als »Stanglnator« quält er Gitarren, als Pilot unschuldige Flugzeuge: Unser Redakteur Florian Stangl tobt sich mit eingedrehten Immelmännern aus und meint: »3D-Objekte wären bei meiner Flugweise nur im Weg.«

FS: Hast Du denn schon mal versucht, Kunststücke zu fliegen, also wirklich das zu machen, was das Programm auszeichnet? Du fängst mit dem Trainingslehrgang an, lernst Loopings und einfache Kunststücke und versuchst dann eben, die richtigen Kurse zu fliegen. Ist das für Dich kein Spiel?

GN: Das ist deswegen kein Spiel, weil das ja nicht neu ist. Das lernt man ja, wenn man seine erste Flugsimulation fliegt...

FS: Moment mal, Gregor, sag' mir doch bitte mal eine Flugsimulation, in der Du richtig lernst zu fliegen. Du lernst es nämlich nicht – Du mußt nur aufpassen, nicht unter eine gewisse Höhe zu kommen, sonst gibt's Schrott.

> **»Was nützt mir der beste Realismus, wenn dabei der Spaß auf der Strecke bleibt?«**

GN: Quatsch, guck' Dir doch mal die ganzen alten Sachen von Microprose an: Da gibt's hinten einen kompletten Anhang mit allen Flugmanövern.

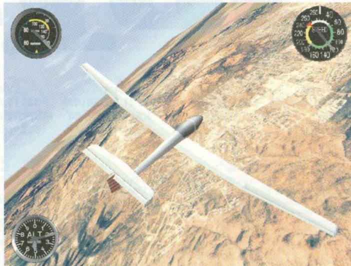
FS: Aber eben nur im Handbuch – wo bitteschön ist der Fluglehrer?

GN: Du wirst keinen einzigen Dogfight überleben, wenn Du nicht so Sachen wie den Immelmann beherrscht. Aber das ist ja nicht der Punkt: »Flight Unlimited« sagt, die ganzen Flugzeuge, die drin sind, wären hyperrealistisch dargestellt. Das ist ja wunderbar, aber kannst Du 'ne Junkers Ju von Tschaikowskys »Sterbendem Schwan« unterscheiden?

FS: Ich bin zum Beispiel ein Segelflugzeug geflogen und hatte mal in einer Piper die Hände am Ruder. Daher kann ich schon sagen, daß sich das Segelflugzeug aus »Flight Unlimited« eben wie ein Segelflugzeug fliegt.

GN: . Aber wenn ich Realismus will, dann steig ich in ein Flugzeug oder guck mir ein Video an.

FS: Haha, ein Flugzeug dürfte auch für Dich ein bißchen zu teuer sein und ein Video ansehen – da kannst Du dann doch zu wenig selbst machen. Aber bei »Flight Unlimited« darf ich halt selber ans Steuer greifen.



Nett anzusehender Langweiler oder genialer Kunstflugsimulator? An »Flight Unlimited« scheiden sich die Geister.

GN: Aber was nützt mir der beste Realismus, wenn dabei der Spaß auf der Strecke bleibt? Sieh mal andere Simulationen wie »Sim City 2000« an: Da hast Du nicht alle Möglichkeiten, die man beim Städtebau hat, nur kommt's witziger. Man kann Dinge tun, die man normalerweise nicht tun kann. »Flight Unlimited« sagt, wir machen nur die Dinge, die man normalerweise auch tun kann. Das ist ein bißchen wenig.

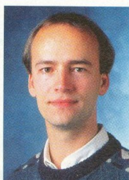
FS: Klar, die Leute, die durch »Sim City« angesprochen werden, spricht »Flight Unlimited« sicher nicht an. Prinzipiell ist »Flight Unlimited« für Leute, die fliegen wollen, ohne Gegner zu bombardieren oder wie bei »Flight Simulator 5« langweilige Funkfeuer empfangen wollen. Es ist eben ein reiner Kunstflugsimulator, mit Tricks, die man lernen kann und an denen man durch eine Punktewertung gemessen wird. Das ist doch eine gewisse Herausforderung: Ich will diesen Trick jetzt schaffen, ich will diesen Kurs fliegen und so weiter. Das macht mir Spaß.

GN: Ich will auch nicht abstreiten, daß es Leute gibt, denen sowas Spaß macht. Ich kann auch die Simulation einer Backstube haben und es wird Leute geben, denen es riesig viel Spaß macht, ein virtuelles Brot zu backen. Es ist ja schön, daß man bei »Flight Unlimited« diese Dinge tun kann, aber schadet es, mehr Abwechslung zu haben? Beispielsweise echte 3D-Objekte: So könnte man selbst die Feinheiten der Steuerung ausprobieren, indem man zwischen zwei Wolkenkratzern durchfliegt.

FS: Ich gebe ja zu, auch ich fliege mal ganz gerne mal um einen Wolkenkratzer rum und seh' mir die Freiheitsstatue an. Doch auf die Dauer ist das stink-

limited

langweilig, außerdem sind die Dinger bei meiner Flugweise nur im Weg. Ich hab ja nicht mal einen Grad, an dem ich meine Fortschritte messen kann. Dagegen bei »Flight Unlimited« sehe ich das, da kann ich mich steigern und meinen Erfolg nachvollziehen. Das geht bei anderen Simulationen wie dem »Flight Simulator 5« nicht und deswegen wird's da schnell langweilig.



Würden Sie diesem Mann eine gebrauchte Flugsimulation abkaufen? Computer-Journalist Gregor Neumann freut sich über Funkfeuer und 3D-Objekte in »Flight Simulator 5«.

GN: Ich habe auch da die Möglichkeit, meinen Erfolg nachzuvollziehen, wenn ich zum Beispiel exakt lande und meine Sinkgeschwindigkeit immer optimal war.

FS: Gähn! Es ist für mich kein Argument zu sagen, ich fliege mal drei Stunden in der Gegend rum und lande dann perfekt. Was mache ich denn die drei Stunden davor? PC Player lesen, oder was? Und nur starten, einmal um den Flugplatz kreisen und wieder landen – das kann doch auf die Dauer keinen Spaß machen.

GN: Es macht dann Spaß, wenn ich in San Francisco unter der Golden Gate Bridge durchfliegen kann.

FS: Aber nur solange, bis Du's einmal geschafft hast – das war's dann.

GN: Dasselbe gilt für »Flight Unlimited«: Wenn ich den Looping einmal beherrsche, wo ist dann die Herausforderung?

FS: Dann kommt eine der vielen anderen Flugfiguren, die ich machen muß.

> **»Ein paar Texturen und graue Kästen als Häuser – das ist nicht schön, sondern abschreckend!«**

GN: Na und? Beim »Flight Simulator« kommt eine von 50 anderen Städten…

FS: … die ich mit teueren Zusatzdisketten extra kaufen muß!

GN: Es sind für den Anfang genug Städte drin.

FS: Tja, die sehen halt bei weitem nicht so gut aus, daß es mich auch reizen würde, immer näher ran zu fliegen.

GN: Der Spielspaß kann nicht nur was damit zu tun haben, wie schön es aussieht! Was »Flight Unlimited« bietet, ist okay. Aber ich möchte halt noch Dinge machen können, die nicht in einem Kunstflugprogramm vorkommen. Denn was macht man, wenn man mal keine Lust auf Kunstflug hat? Über eine Landschaft fliegen, die immer häßlicher wird, wenn man näher kommt?

FS: Das stimmt nicht. Natürlich sieht der Boden aus größerer Höhe besser weil feiner aufgelöst aus, aber selbst im Tiefflug kommt's noch gut. Außerdem gibt's genügend Hügel, Berge und Flußtäler, durch die man fliegen kann. Du kannst sehr, sehr lange fliegen und es kommt immer wieder etwas neues.

Wenn ich mir da »Flight Simulator 5« ansehe, habe ich aus 100 Metern Flughöhe nur eine grüne Fläche und vielleicht mal einen braunen Strich drin. In den Städten sieht's auch nicht besser aus: Ein paar Texturen und graue Kästen als Häuser – das ist wirklich nicht schön, sondern eher abschreckend! Wenn ich eine zivile Flugsimulation haben will, muß sie einigermaßen gut aussehen und einen gewissen Anspruch haben – dann lande ich bei »Flight Unlimited«.

GN: Nicht unbedingt. Es gibt keinen Instrumentenflug oder realistisches Navigieren. »Flight Simulator 5« soll sogar als Vorbereitung für die Pilotenschein-Prüfung dienen. Der Witz am Microsoft-Produkt ist, daß Du viele verschiedene Städte, 3D-Objekte und Flugzeuge hast.

FS: Klar, man kann Funkfeuer auswerten, aber das ist doch keine Flugsimulation. Denn was machst Du, wenn Dir im Flugzeug irgendwann der Sprit ausgeht und Du ins Trudeln gerätst? Wie man da rauskommt, lernt man bei »Flight Unlimited«. Das heißt: Mach Deine Funkfeuer, aber stürz' bitte nicht dabei ab! Außerdem halte ich das Verhalten der Flugzeuge in »Flight Unlimited« für realistischer.

GN: »Flight Simulator 5« ist realistisch genug, daß Du von der Beweglichkeit und Geschwindigkeit her merkst, welches Flugzeug Du fliegst. Dieser Realismusgrad langt mir vollkommen. Außerdem: Für mich besteht der Spaß darin, daß ich innerhalb von fünf Minuten in einer interessanten Landschaft um interessante Objekte fliegen kann. Das ist für mich wesentlich reizvoller, als einen doppelt gedrehten Immelmann fliegen zu können. (fs)



LESER-TOP 25

Platz	Spiel	PC PLAYER-WERTUNG
1	(1) WING COMMANDER 3 Origin	89 %
2	(4) DARK FORCES LucasArts	84 %
3	(3) DESCENT Interplay	90 %
NEU 4	NBA LIVE '95 Electronic Arts	86 %
5	(5) DOOM 2* id Software	83 %
6	(2) MAGIC CARPET Bullfrog/Electronic Arts	92 %
7	(10) COLONIZATION Microprose	88 %
8	(12) REBEL ASSAULT LucasArts	86 %
9	(6) TIE-FIGHTER LucasArts	85 %
NEU 10	BIOFORGE Origin	78 %
11	(9) SYSTEM SHOCK Looking Glass/Origin	91 %
12	(16) DIE SIEDLER Blue Byte	83 %
13	(–) NASCAR RACING Papyrus/Virgin	88 %
14	(7) NHL HOCKEY '95 Electronic Arts	90 %
15	(17) WARCRAFT - ORCS & HUMANS Blizzard/Interplay	83 %
16	(18) KYRANDIA 3 – MALCOLM'S REVENGE Westwood/Virgin	80 %
17	(8) LITTLE BIG ADVENTURE Adeline/Electronic Arts	82 %
18	(13) PANZER GENERAL SSI	81 %
19	(11) SIM CITY 2000 Maxis	90 %
20	(–) MASTER OF MAGIC Microprose	84 %
21	(22) THEME PARK Bullfrog/Electronic Arts	88 %
22	(–) US NAVY FIGHTERS Electronic Arts	86 %
23	(20) CYBERIA Interplay	79 %
24	(14) CIVILIZATION Microprose	91 %
25	(23) HERETIC id-Software	77 %

* Dieses Spiel wurde mittlerweile in Deutschland indiziert und darf Jugendlichen unter 18 Jahren nicht zugänglich gemacht werden.
Quelle: Leserzuschriften an die Redaktion PC Player. Erhebungszeitraum: April/Mai 1995.

Verkaufscharts CD-ROM



1	(1)	Wing Commander 3 - Heart of the Tiger	Origin
2	(3)	NBA Live '95	Electronic Arts
3	(10)	Bioforge	Origin
4	(4)	US Navy Fighters	Elecronic Arts
5	(–)	X-Wing Collectors Edition	LucasArts
6	(6)	Panzer General	SSI
7	(5)	King's Quest 7	Sierra
8	(9)	Descent	Interplay
9	(7)	Cyberia	Interplay
10	(8)	Alone in the Dark 3	Infogrames

Quelle: Karstadt AG. Erhebungszeitraum: Mai 1995.

Verkaufscharts Diskette



1	(–)	Hugo	ITE
2	(1)	Bundesliga Manager Hattrick	Software 2000
3	(2)	Hanse - Die Expedition	Ascon
4	(4)	Panzer General	SSI
5	(6)	Die Siedler	Blue Byte
6	(-)	SimCity 2000	Maxis
7	(5)	Aladdin	Virgin
8	(8)	Descent	Interplay
9	(–)	Master of Magic	Microprose
10	(10)	X-COM – Terror from the Deep	Microprose

Quelle: Karstadt AG. Erhebungszeitraum: Mai 1995.

Beste »Nicht-Spiele-Software«



1	(2)	Corel Draw
2	(4)	Microsoft Word 6.0
3	(5)	Norton Commander 4.0
4	(3)	OS/2 Warp5.
5	(1)	Windows 3.11

Quelle: Leserzuschriften an die Redaktion PC Player. Erhebungszeitraum: April/Mai 1995.

Die besten Anzeigenmotive



1	Bioforge	Origin
2	Wing Commander 3	Origin
3	Frontier – First Encounters	Gametek
4	NBA Live '95	Electronic Arts
5	Magic Carpet	Bullfrog

Quelle: Leserzuschriften an die Redaktion PC Player. Erhebungszeitraum: April/Mai 1995.

Flop 5: Die größten Enttäuschungen



1	(2)	Bundesliga Manager Hattrick
2	(1)	Outpost
3	(–)	ran-Trainer
4	(5)	Wings of Glory
5	(3)	Creature Shock

Quelle: Leserzuschriften an die Redaktion PC Player. Erhebungszeitraum: April/Mai 1995.

Ihre Stimme zählt! Jeden Monat starrt die Software-Industrie gebannt auf das Votum der PC Player-Leser. Um eine möglichst repräsentative Auswertung zu erhalten, zählen wir auch auf Ihre Stimme! Nur schnell die entsprechende Postkarte in der Heftmitte ausfüllen, Briefmarke drauf und ab damit - je mehr Leser sich beteiligen, desto aussagekräftiger das Ergebnis.

NEU IN BERLIN — HIGHWAY TO HELL... — NEU IN BERLIN

	3,5	CD
11th Hour	-	99,95*
1830 (AH)	109,95	99,95
1942 Pacific Air War	109,95	99,95
5th Fleet	89,95	89,95*
Action Soccer	-	79,95*
A. Dampier Hockey(World Hockey 95)	-	79,95
A-Train 4 Networks	109,95*	99,95*

Full Throttle-Vollgas

Die Besitzer des englischen Dark Forces konnten sich schon an der 140 MB großen Demo erfreuen. Wir erwarten ein Spitzenadventure im besten Lucasarts-Stil.

CD-ROM ab 79,95

	3,5	CD
Aces of the Deep	89,95	89,95
Aces of the Deep Data	39,95	-
Across the Rhine 1944	-	99,95*
Advanced Civilization (AH)	109,95*	99,95*
Al-Qadim 1	89,95	79,95
Aladdin	79,95	-
Albion	-	99,95*
Alien Legacy	89,95	-
Alien Logic - Jorune 1	89,95	89,95
Alone in the Dark Deluxe (1-2)	-	99,95
Alone in the Dark 3	-	99,95
America (Civil War-Empire)	-	89,95*
Anstoß	79,95	-
Anstoß World Cup	59,95	99,95
Apache	-	99,95*
Are you afraid of the Dark	-	89,95*
Armored Fist	89,95	79,95
Atari 2600 Action Pack 1	-	59,95
Atari 2600 Action Pack 2	-	59,95*
Battle Bugs	79,95	89,95
Battle Isle 2	89,95	89,95
Battle Isle 2 Data	-	59,95
Battle Race	-	79,95*
Battlecruiser 3000	i.V.	i.V.
Bazooka Sue	99,95*	-
Betrayal at Krondor	-	89,95
Beyond Squad Leader	i.V.	99,95*
Big Red Adventure	89,95	89,95
Biing	89,95*	79,95*
Bioforge	-	99,95
Blackbeard (AH)	99,95*	89,95*
Blackhawk	79,95	-
Blood Bowl	99,95	89,95
Bob Dylan	-	89,95
Brett Hull Hockey 95	89,95*	-

Shanghai 3

Die dritte Auflage des ultimativen Denkspiel-Klassikers. Mit phantastischen hochauflösenden Graphiken und überraschenden neuen Spielmodi (Action-Shanghai!!!).

CD-ROM 99,95

	3,5	CD
Bundesliga Manager 3	89,95	89,95*
Bureau 13	89,95	79,95
Burning Steel 2	99,95	89,95
Burried in Time	-	99,95*
Cannonfodder 2	79,95	79,95*
Caribbean Disaster	89,95*	99,95*
Chaos Control	-	89,95
Chartbreaker	79,95*	79,95*
Civilization	-	99,95
Civilization Network	109,95*	99,95*
Clockwerx	79,95	79,95
Cobra Mission	99,95	-
Colonization	-	99,95
Comanche	99,95	99,95
Command & Conquer	-	99,95*
Creature Shock	-	89,95
Crime Patrol 1	-	99,95
Crusade (Greenwood)	-	89,95*
Crusader (Origin)	-	99,95*
Cyber Judas	-	99,95*
Cyberia	-	79,95
Cybermage	-	99,95*
Cyberwar	-	109,95*
Cyclones	89,95	89,95
Daedalus Encounter	-	99,95
Dark Forces	-	99,95
Dark Sun 2	99,95	89,95
Das Amt	-	89,95
Dawn Patrol	79,95	79,95
Death Gate	-	89,95

	3,5	CD
Depth Dwellers	-	69,95
Der Baulöwe	59,95	-
Der Reeder	-	99,95*
Descent	89,95	89,95
Desert Strike	79,95	79,95
Die Siedler	89,95	-
Die verrückte Ralley	-	89,95*
Discworld	89,95	89,95
Dominus	89,95*	89,95
Doom Utilities Vol. 3	-	49,95
Dragon Lore	-	89,95
Dragons Tail	-	i.V.
Dreamweb	89,95	79,95
Drug Wars	-	99,95*
DSA 1 - Schicksalsklinge	49,95	49,95
DSA 2 - Sprachdisk	34,95	s.u.
DSA 2 - Sternenschweif	79,95	79,95
Dune 2	49,95	-
Dungeonmaster 2	89,95*	89,95*

Star Trek-TNG

Mit 1,5 Lichtjahren Verspätung warpen Picard, Data & Co. hoffentlich endlich doch noch auf unseren heimischen PC bzw. unser 3DO

CD-ROM 109,95 3DO 139,95*

	3,5	CD
Ecstatica	-	89,95
Elder Scrolls 2	-	89,95*
Elisabeth	-	89,95*
Elite 3	79,95	79,95
Empire Deluxe 1	89,95	89,95
Epic Pinball Delure 1-3	-	79,95
Erben der Erde	99,95	99,95
EROTIC CDs (ab 18 J.)	**-**	**a. A.**
Eye of Beholder Deluxe (1-3)	-	99,95
F-14	109,95	99,95

	3,5	CD
Kingdom	-	99,95
Kings Quest 7	-	99,95

Perfect General 2

Das ultimative Strategiespiel kehrt zurück: SVGA, Videosequenzen, neue Waffen, hohe Computerintelligenz, 98 Szenarios + Campagnien, Modem + Nullmodem, Szenario-Editor erscheint in Kürze.

CD-ROM 99,95

	3,5	CD
Kings Quest Deluxe (1-6)	-	99,95
Klik & Play	89,95*	99,95
Knights of Xentar-Dr. Knight 3	99,95*	99,95
König der Löwen	79,95	-
Lands of Lore 2	-	i.V.
Larry Deluxe (1-6)	-	99,95
Last Bounty Hunter	-	99,95*
Last Dynasty	-	99,95*
Legend of Kyrandia 3	-	79,95
Legions	89,95	89,95*
Lemmings 3	79,95	59,95
Links 386	99,95	79,95
Links Kurse	ab 49,95	ab 54,95
Little Big Adventure	-	99,95
Loadstar	-	89,95*
Lode Runner	79,95	89,95
Lords of Midnight	89,95*	89,95*
Lords of the Realms	79,95	89,95
Lost Eden	-	89,95
Lothar Matthäus Super Soccer	79,95	-
Lucasarts Classic Adventures	-	99,95
Lucasarts Classic Simulations	-	99,95
Machiavelli	109,95*	99,95*
Mad News	89,95	99,95*
Magic Carpet	i.V.	99,95
Magic Carpet Data	-	39,95
Magic the Gathering	-	99,95*

	3,5	CD
Power	-	i.V.
Power House	-	89,95*
Prince Interactive	-	89,95
Prisoner of Ice	-	99,95*
Privateer 1	-	49,95
Prototype	-	89,95
Psycho Pinball	89,95	89,95
Quarantine	69,95	69,95
Railroad Tycoon Deluxe	109,95	99,95
Raptor	-	69,95
Ravenloft 1 Straths Possession	89,95	89,95
Ravenloft 2 Stone Prophet	-	89,95
Rebel Assault	-	89,95
Renegade	-	89,95
Riddle of Master Lu	-	i.V.
Ring Cycle	89,95*	89,95*
Sage von Nietoom 1	-	49,95
Sam & Max	99,95	99,95
Schatten d. Imperiums Battle Isle 3	-	99,95*
Sensible World of Soccer	79,95*	79,95*
Shadow Caster	-	49,95
Shanghai 3	-	99,95
Silent Hunter	-	89,95*
Sim City 2000	109,95	99,95

Advanced Civilization

Dem Brettspiel von Avalon Hill wurde das Microprose-Civilization nachempfunden. Hier liegt das Original in für die Fans des Brettspiels exakter Umsetzung vor.

CD-ROM 99,95* PC 109,95*

	3,5	CD
Sim Isle Rainforest	-	99,95*
Sim Tower	109,95	99,95
Simon the Sorcerer 1	99,95	99,95
Simon the Sorcerer 2	-	99,95*
Slipstream 5000	79,95	79,95

	3,5	CD
Tie Fighter Datas	39,95	s.o.
Tir Na Nag	-	i.V.
Top Gun	-	99,95*
Tower Assault	79,95	79,95
Transport Tycoon	109,95	99,95
Transport Tycoon Editor	39,95	-
Treasure Hunters Inc.	-	99,95*
Turrican 2	-	79,95*
Ultima 7 Deluxe (1-2)	-	119,95
Ultima 8 inc. Speech Pack	99,95	109,95
Ultima Underworld Deluxe (1-2)	-	119,95

Cybermage

Ein Action-Adventure-Rollenspiel-Spektakel allererster Güteklasse verspricht der Juni. Aus prominenfter Hand: D. Bradley, Wizardry 1-7!!!

CD-ROM 99,95*

	3,5	CD
Under a Killing Moon	-	89,95
US Navy Fighters	-	99,95
USS Ticonderoga	-	89,95
Virtual Pool	-	89,95*
Wacky Wheels	79,95	59,95
Warcraft 1 Orcs & Humans	89,95	89,95
Warlords 2	99,95	-
Warlords 2 Data	79,95	-
Werewolf	-	99,95*
Wing Commander 3	-	79,95
Wing Commander Armada	79,95	79,95
Wing Commander Deluxe (1-2)	-	79,95
Wings of Glory	-	59,95
Witchwood	89,95*	89,95*
Wolf	89,95	79,95
World Cup Golf	-	59,95
X-COM (UFO 2)	109,95	89,95
X-Wing Datas	ab 49,95	s.u.
X-Wing Deluxe	-	79,95
Zorro	-	79,95

Demnächst auch Ladengeschäft*

informierter, größer, aktueller, schneller, besser: die neue (alte?!) N°1!

	3,5	CD
Fairway to Heaven	-	89,95*
Falcon Gold	-	99,95
Fantasy Fest	-	79,95
Fantasy Fiefdom	-	89,95*
Fast Attack	-	99,95*
FIFA Soccer	79,95	79,95
Flight Commander 2	99,95	89,95
Flight of the Amazon Queen	89,95*	79,95*
Flight Unlimited	-	89,95
Formula 1 GP	-	39,95
Front Lines	79,95	69,95
Front Page Sports Baseball	99,95	99,95
Front Page Sports Football 95	99,95	89,95
Full Throttle-Voll Gas	-	ab 79,95
Gadget	-	99,95
Goblins 4 Woodruff	-	79,95
Great Naval Battles 3	99,95	89,95
Gunship 2000	-	39,95
Hammer of the Gods	-	79,95
Hardball 4	89,95	89,95
Hardball 4 Data	44,95	-
Harvester	-	99,95*
Hattrick (Ikarion)	89,95*	89,95*
Hell	-	79,95
Heretic	89,95*	89,95*
Höhlenwelt	-	99,95
Hokus Pokus	-	69,95
Incredible Toons	-	79,95*
Indiana Jones Desktop Adv.	79,95*	79,95*
Indycar Racing	-	19,95
Inferno	-	99,95

Jagged Alliance

Nach langer, langer Wartezeit setzt uns Sir Tech ein brodelndes Strategie-Rollenspiel-Gemisch vor. Lange Spielabende sind garantiert.

CD-ROM ab 79,95

	3,5	CD
International Tennis Open	89,95	89,95
Iron Assault	89,95	79,95
Jagged Alliance	-	ab 79,95
Jazz Jackrabbit	-	79,95
Jetfighter 3	-	99,95*
Jewels of the Oracle	-	99,95*
Jungle Strike	79,95	79,95

	3,5	CD
Maniac Mansion 2	99,95	99,95
Marco Polo	-	89,95*
Master of Magic	109,95	99,95
Master of Orion	-	49,95
Mechlords	-	99,95*
Mechwarrior 2	89,95*	89,95*
Menzoberranzan	89,95	89,95
Metal Marines	89,95	89,95*
Metaltech 1 Earthsiege	89,95	89,95
Metaltech 1 Earthsiege Data	39,95*	-
Metaltech 2 Battledrome	89,95	89,95
Micro Machines 1	59,95	-
Might & Magic Heroes	-	89,95*

Crusader

Origins neuester Hammer. Das Action-Adventure läßt Euch zum futuristischen Söldner der Rebellenarmee werden. Programmiert von Raven.

CD-ROM 99,95*

	3,5	CD
Mission Critical	-	99,95*
Monthy Python	-	89,95
Myst	-	99,95
Mystic Towers	-	69,95
Nascar Racing	89,95	79,95
Navy Strike	109,95*	99,95*
NBA Live 95	-	99,95
Nectaris	49,95*	-
NHL Hockey 95	-	89,95
Noctropolis	-	99,95
Novastorm	-	79,95
Oldtimer	-	49,95
Orion Conspiracy	-	89,95*
Pacific Strike	89,95	-
Panzer General 1	89,95	ab 59,95
Perfect General 2	99,95*	99,95
PGA Tour Golf 486	-	99,95
Phantasmagoria	-	109,95*
Picture Perfect Golf	-	89,95*
Pinball Dreams Deluxe	-	89,95
Pinball Fantasies Deluxe	-	89,95
Pinball Illusions	69,95*	69,95*
Pinball Wizard	-	89,95*
Pole Position	i.V.	i.V.
Populous 2+ Powermonger	-	49,95

	3,5	CD
Space Pirates	-	99,95
Space Quest 6	-	99,95*
Space Quest Deluxe (1-5)	-	99,95
Spaceward Ho! 2	-	i.V.
SSN-21 Seawolf	-	49,95
Stalingrad (AH)	99,95	89,95
Star Control Deluxe (1-2)	-	49,95
Star Crusader	89,95	89,95
Starlord	109,95	99,95
Star Trek - 25th	-	99,95
Star Trek - DS9	-	i.V.
Star Trek - Judgement Rites	99,95	i.V.
Star Trek - TNG A Final Unity	-	109,95*
Star Trek - Starfleet Academy	-	i.V.
Star Trek - Technical Manual	-	99,95
Steel Panther	99,95*	89,95*
Stonekeep	-	i.V.
Strife	-	i.V.
Strike Commander	-	49,95
Subwar 2050	109,95	99,95
Super Karts	99,95	89,95
Super Streetfighter 2 Turbo	79,95	79,95
Syndicate 1	-	49,95
System Shock	89,95	99,95
Tank Commander	79,95	79,95
Task Force 1942	-	39,95
Temptation	-	99,95
Terminal Velocity	-	i.V.
Terminator Future Shock	99,95*	99,95*
The Ancients	-	89,95*
The Citadel	89,95*	89,95*
Theme Hospital	-	89,95*
Theme Park	89,95	89,95
The Pure War Game	99,95*	89,95
The Scroll	-	99,95*

Dungeonmaster 2

Wenn die Rätseltiefe des Vorgängers nur annähernd erreicht wird, steht uns der Rollenspiel-Überhammer des Jahres bevor.

CD-ROM 89,95* PC 89,95*

	3,5	CD
Thunderhawk 2	-	i.V.
Thunderscape	99,95*	89,95*
Tie Fighter	99,95	99,95*

LÖSUNGSBÜCHER	DT
Betrayal at Krondor	19,95
Dark Sun 2	19,95
Discworld	19,95
DSA 1	29,95
DSA 2	29,95
Dungeonmaster 2	19,95*
Elder Scrolls 1	19,95
Lands of Lore 1	19,95
Legend of Kyrandia 3	19,95
Maniac Mansion 2	19,95
Might & Magic 5	19,95
Sam & Max	19,95
Simon the Sorcerer 1	19,95
Ultima 8	19,95
Wizardry 7	29,95
Vollgas	19,95*

JAZZ Jakarta Multimedia

SVGA-Karte inc. MPEG (wahlweise VLB oder PCI), ET 4000 W32 SVGA-Chip, ZORAN MPEG-Decoder, TSENG Viper AVI-Beschleuniger, 2 MB Dram, bis 1280 x 1024, Fullscreen mit 16 Mio. Farben ohne Dithering, 2 Zusatzkarten im Angebot: Jazz-Port of Entry (TV-Filme oder -Spiele am PC inc. Kabeltuner), Jazz-Projektor (PC-Spiele am TV).

HARDWARE	
3DO	ab 799,-
JAZZ Jakarta	749,95
JAZZ PC am TV	199,95
JAZZ TV am PC	299,95
JAZZ Jakarta Komplett	1149,95
PC CH Flightstick Pro	179,-
PC Gravis Joypad	49,95
PC Gravis Joystick Pro	79,95
PC Soundblaster 16	299,-
PC Soundblaster 16 ASP	379,-
PC Soundblaster AWE 32	479,-
PC Soundblaster Wave Blaster 2	299,-
PC Soundblaster Y-Kabel	29,95
SEGA 32X	399,-
SEGA Saturn	ab 1049,-
SNES Super Game Boy	99,95
SONY Playstation	ab 1049,-

0171/540 87 63

11.00 -20.00 h Versandtelefon

+++ PC +++ PC·CD +++ MAC +++ MAC·CD +++ JAGUAR +++ JAGUAR·CD +++ SATURN +++ SEGA 32X +++ MEGA DRIVE +++ MEGA CD +++ GAME BOY +++ SUPER NES +++ 3DO +++ SONY PLAYSTATION +++ LASERDISKS +++ COMPUTER & VIDEOSPIELZEITSCHRIFTEN AUS ALLER WELT +++ MUSIK CD´S +++ COMICS +++ ANIME +++ VIDEOS

Versandpauschale 10,50 DM · Express 8 DM · Sicherheitskarton 3 DM · Softwaretest 3 DM · Versandkostenfrei ab 250 DM · Halbes Jahr Garantie auf Hard- und Software · Es gelten unsere AGB · Irrtümer und Preisänderungen vorbehalten · i.V. bzw. *: Bei Anzeigenschluß noch nicht erhältlich · Anzeigenschluß 19.5.95. Highway to Hell ist eine Division der Earthquake Entertainment Film- und Musikproduktion GmbH.

Der CD-ROM-Inhalt von »PC Player plus« 7/95

GARANTIERT NICHT BLEIFREI

Wer ist schneller? Unser CD-ROM-Recorder oder die Programmierer von Bullfrog? Das Wettrennen um die Demo zu »High Octane« brachte nicht nur Redakteure ins Schwitzen...



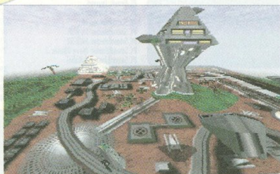
Diese Autos tanken niemals bleifrei! Das Highspeed-Autorennen »High Octane« kennt nicht nur Gaspedale, sondern auch Feuerknöpfe.

Was macht man, wenn das CD-ROM für eine Ausgabe eigentlich schon fertig ist und dann ein Programmier-Team mit einer starken Demo auftaucht? Überstunden natürlich. Um Ihnen die Demo von Bullfrogs Überraschungsspiel »High Octane« (siehe auch Messebericht) noch brandheiß zu servieren, entrissen wir der entsetzten DMV-Produktion in letzter Sekunde die vorbereitete Scheibe und bauten die 20 MByte große Demo noch rasch ein.

Beim Durchsehen der Postkarten, die Sie uns jeden Monat schreiben, notieren wir uns natürlich die Wünsche der Leser. Neben durchaus vorhersehbaren Vorschlägen (»Mehr Demos!«) häuften sich aber auch die Anfragen nach aktueller Treibersoftware für Sound- und Grafikkarten. Mit dem falschen Treiber ist der Spielspaß nämlich oft kaputt. Wir werden ab sofort monatliche Updates der wichtigsten Karten bieten, insbesondere für die Modelle von Spea. Auf der aktuellen CD finden Sie eine komplette Sammlung von Treibern für das aktuelle Spea-Programm. Die Rubrik »Treiber« wird jeden Monat erneuert und ausgebaut.

Alles zum Anspielen

Im Bereich Spieledemos können wir Ihnen diesmal anspielbare Versionen des 3D-Prügelspiels **Warriors** oder des interaktiven Zeichentrickfilms **Brain Dead 13** bieten. Als möglicher »Descent«-Nachfolger wird **Terminal Velocity** gehandelt: die 9-Level-Demo, die es auch als Shareware gibt, finden Sie selbstverständlich auf unserer CD. Weltraum-Feeling satt lockt bei **Dark Universe** mit originellen Zwischenszenen, die mal nicht mit 3D-Software gerechnet sondern als Modelltrick gefilmt wurden. Hinterlist und strategisches Geschick können Sie hingegen bei **Machiavelli** schulen.



Wachablösung für Descent? Volle neun Level von »Terminal Velocity« machen Appetit auf die CD-ROM-Vollversion.

Verbesserungsvorschläge gesucht

Die PC Player plus-CD platzt Monat für Monat aus allen Nähten. Wie Ihnen sicher schon aufgefallen ist, konnten wir deswegen schon seit einigen Ausgaben keine Videoclips im Datenplayer unterbringen. Weil durch immer größer werdende Demos von CD-ROM-Produkten die Situation eher schlechter als besser wird, ist uns Ihre Meinung natürlich besonders wichtig. Bitte schreiben Sie uns, was Sie auf der CD verstärkt sehen möchten und worauf Sie notfalls verzichten würden. Auch für brandneue Ideen sind wir zu haben. Richten Sie Ihre Leserpost an die Redaktion PC Player Plus, DMV Verlag, Gruberstr. 46a, 85586 Poing. Oder per EMail an CDROM@PCPLAYER.MHS.COMPUSERVE.COM.

Weiterhin auf der Suche sind wir auch nach funktionierenden, gepatchten Spielständen für alle möglichen PC-Spiele. Bei Veröffentlichung auf unserer CD gibt es auch ein kleines Honorar. Um die Datensicherheit unserer Leser zu gewährleisten, nehmen wir allerdings keine Spielstand-Editoren oder »Cheat«-Programme an – das Risiko, daß uns hiermit ein unbekannter Virus untergejubelt wird oder durch einen Programmierfehler die Festplatten unserer Leser gelöscht werden, wollen wir nicht eingehen.

CD-ROM-Probleme lösen

Das CD-ROM wurde von uns sorgfältig getestet. Alle Demos wurden auf mehreren Konfigurationen ausprobiert. Mit den aktuellesten Versionen von fünf Virenscannern haben wir das ROM auch komplett auf Viren überprüft. Trotzdem kann der DMV-Verlag keine Haftung für Schäden übernehmen, die aus der Nutzung von Programmen auf dem CD-ROM entstehen. Bitte lesen Sie auch unbedingt die Hilfe-Texte in unserem Menü, die weitere Tips zur Problembeseitigung geben.



Zeichentrick zum Mitspielen: »Brain Dead 13«.

Wenn das CD-ROM defekt ist, also ein Lesefehler es unmöglich macht, das CD-ROM zu benutzen, tauschen wir es gerne um. Senden Sie die defekte CD an

PC Player, CD-Umtausch,
Gruberstr. 46a, 85586 Poing

In der Regel erhalten Sie innerhalb von einer Woche Ersatz.

Sollte allerdings nur ein einzelnes Programm bei Ihnen nicht funktionieren, können wir Ihnen leider nicht weiterhelfen; für die einzelnen Demos sind die jeweiligen Softwarefirmen verantwortlich – wir haben nur Einfluß auf unsere Eigenproduktionen. (bs)

Die Kunst des FLIPPERNS

PSYCHO Pinball™



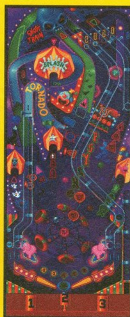
Okay, **Freunde knallharter Action,** vergesst alles, was Ihr bisher gesehen habt und macht euch bereit fuer **PSYCHO PINBALL** – den irren Adrenalinstoß. Merkt euch gut: vier umwerfende Tische mit ueber **100 Features** fuer jeden, fetzige Rockmusik, brillante Sprachausgabe, absolut mitreissende Soundeffekte und – cool bleiben – 3-Ball **M-M-Multi-Ball.** UND obendrein haben wir das ganze auch noch mit **Interactive Vector Reflection** versehen, so daß Sie endlich 'mal eine Pinball-Simulation bekommen, die **WIRKLICH** Spaß macht. Aber geben Sie uns nicht die Schuld daran, wenn Ihnen das **Tempo** zu hoch ist...



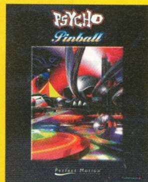




A Perfect



Motion™ SIMULATION



Codemasters

Eine der schnellsten Pinball Simulationen, die es gibt!

PC DISKETTEN [5]
CD-ROM [ERWEITERT]

„Psycho Pinball ist zweifellos der zur Zeit beste Flipper." 81% – PC PLAYER 4/95

Vertrieb: Rushware GmbH, Bruchweg 128-132, 41564 Kaarst, Tel. 02131/6070, Fax. 02131/607111 • Profisoft GmbH, Eversburger Straße 34, 49090 Osnabrueck, Tel. 0541/122065, Fax. 0541/122470 • Schweiz: ABC SPIELSPASS AG, Bahnweg Nord, CH-9475 Sevelen, Tel. 081/7852960, Fax. 081/7851222 • Österreich: ABC SPIELSPASS Großhandels GmbH, Vorarlberger Wirtschaftspark, A-6840 Goetzis, Tel. 05523/56510, Fax. 05523/64794

Test: »Matrox MGA Millennium«

Grafik für das nächste Jahrtausend

Seit der Erfindung von Local Bus und PCI hat sich in der Spielegrafik nicht viel getan. Das aktuelle Modell von Matrox ist die erste Karte, die neues Leben gleichzeitig in die Bereiche 3D und Video haucht.

Grafikkarten, die Videos beschleunigen, gibt es schon seit ein paar Monaten; MPEG-Decoder auch. Noch in der Planung sind bei vielen Herstellern 3D-Grafikkarten, die insbesondere Spiele beschleunigen könnten. Doch schon heute gibt es eine Grafikkarte, die 3D-Fähigkeiten besitzt, unter DOS und Windows wieselflink ist, Video-for-Windows-Dateien beschleunigt und MPEG-Filme verarbeitet – Matrox' Millennium. Soviel Leistung auf einem einzigen Board machte unsere Hardware-Tester natürlich neugierig.

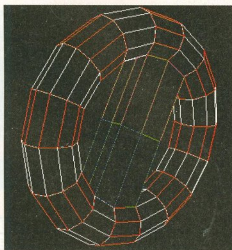
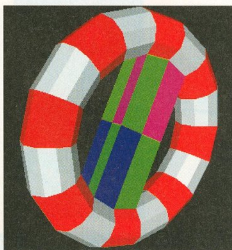
Matrox neue Karte »Millennium« vereint einen schnellen Bildaufbau unter DOS und Windows, beschleunigt die Darstellung von Video-for-Windows-Filmen und besitzt obendrein

Windows 95 steht vor der Tür und mit ihm ganz neue Spielemöglichkeiten. Spätestens dann wird es gleich mehrere 3D-Grafikschnittstellen geben, insbesondere eine von Microsoft selbst namens »Rendermorphics Reality Lab«. Spiele mit 3D-Grafik sind »in« (von »Dark Forces« bis »Descent«), aber hier muß der Prozessor die Löwenarbeit der 3D-Berechnungen leisten. Ein auf der Grafikkarte integrierter 3D-Chip sorgt nicht nur für bessere Grafik, sondern verlängert auch die Tauglichkeitsdauer Ihres PCs, denn ein 486er mit 3D-Chip könnte manche Spiele um ein Vielfaches schneller machen als ein Pentium-PC. Damit nun die Spiele-Programmierer nicht für mehrere Chips unterschiedliche Versionen schreiben müssen, gibt es 3D-Grafikschnittstellen mit genormten Befehlen. Ähnlich wie es für Grafikkarten Windows-Treiber gibt, werden die Hersteller auch 3D-Treiber ausliefern. Die Programmierer schreiben dann nur noch für die Treiber und müssen sich nicht um Ihre Karte kümmern. Das funktioniert ähnlich wie bei VESA-Treibern, die für Spiele ja auch die unterschiedlichsten VGA-Karten »gleich« machen.

Matrox ist eine der Firmen, die schon länger Grafikkarten mit 3D-Unterstützung anbietet; bisher aber nur für den professionellen CAD-Anwender. Das neueste Werk trägt den Namen »Millennium« und bietet einen ganzen Sack voller Fähigkeiten: Beschleunigung für DOS-Spiele, Windows, und Video-for-Windows-Filmen; dazu kommen Software-MPEG-Player und schnelle 3D-Darstellung komplett mit Texture-Mapping – ist das die optimale Karte für Spieler?

Mit alten Spielen unter DOS

Kein DOS-Spiel verwendet die Fähigkeiten der vielen Grafikbeschleuniger, die heutzutage auf dem Markt sind; VESA-Treiber sind schon das höchste der Gefühle, auf das sich Spiele-Programmierer einlassen. Deswegen hat die Grafikkarte nur dann eine Chance, besonders schnell zu sein, wenn sie die vom PC-Prozessor gelieferten Daten möglichst flott entgegennimmt. Die Vorgänger-Karte von Matrox, die »Impression«, gehörte zu den langsamsten DOS-Karten


Je nach Anwendungsfall beherrscht die Karte verschiedene 3D-Darstellungen: links Linien, mitte Flat-Shading, rechts Gouraud-Shading. Trotz steigendem Rechenaufwand rotiert der Ring immer in gleicher Geschwindigkeit.

überhaupt – da war einiges gutzumachen.
Zwei Programme kamen für den DOS-Test der Millennium zum Einsatz: Zum einen der »3DBench« und zum anderen das Programm »VIDSPEED« (gibt es beide auf dem CD-ROM von PC Player plus im Verzeichnis \PROGRAMM\VGABENCH). 3DBench bescheinigt der Karte auf unserem Testsystem (siehe Kasten »Testergebnisse«) einen Wert von 83,3. Das ist auf unserem Test-System (Pentium 90 mit Plato-Board) so ziemlich das Maximum, was man erzielen kann. VIDSPEED erzielt bei 32-Bit-Schreiboperationen sowohl bei einer Auflösung von 320 x 200 als auch bei 640 x 480 Pixel einen Super-Datendurchsatz von rund 48 KByte/ms. Die einzigen Karten, die da noch mithalten können, sind gut abgestimmte ET-4000-Karten mit dem W32P-Chip. Den DOS-Test besteht die Millenium also mit Bravour.

High Speed unter Windows

Für einen groben Geschwindigkeits-Test unter Windows nehmen wir das Programm »Wintach 1.2«, welches verschiedene Windows-Applikationen emuliert und deren Ablaufgeschwindigkeit mißt. Mit einem Wert von 90 (640 x 480, 256 Farben) und 186 (640 x 480, True Color) ist die Karte auch hier eine der schnellsten, die wir jemals in den Fingern hatten.
Obwohl während der gesamten Windows-Testphase keine Abstürze auftraten, und alles stabil lief (was bei vielen neuen Grafikkarten dank fehlerhafter Treibersoftware nicht zutrifft), gab es doch eine Kleinigkeit zu bemängeln: Hintergrund-Muster auf dem Desktop wurden bei allen 256-Farben-Modi nicht korrekt dargestellt; der Treiber verschluckte die oberste Linie.
Mit dem Programm »Control Panel« stellt man unter Windows die Auflösung ein. Der besondere Clou der Matrox ist, auch unter Windows 3.1 die Auflösungen so umzuschalten, daß man Windows nicht verlassen und wieder laden muß, sondern einfach in der neuen Auflösung weiterarbeitet. Mit diesem Programm lassen sich auch die 3D-Fähigkeiten der Karte ein- und ausschalten, weil mit aktivierter 3D-Beschleunigung ein Teil des Karten-RAMs nicht für Grafiken zur Verfügung steht. Bei eingeschalteter 3D-Beschleunigung stehen also die ganz hohen Auflösungen und Farbtiefen nicht zur Verfügung.

Video-Beschleunigung und MPEG

Standardmäßig ist die Karte in der Lage, Video-for-Windows-Dateien wesentlich größer als üblich darzustellen, ohne daß die Wiedergabe ruckliger wird. Ausprobiert haben wir das beispielsweise mit den »Multimedia Leserbriefen« der PC Player plus. Wird das Filmfenster bei Video-for-Windows vergrößert, verbessert sich dadurch zwar nicht die Bildqualität, aber Sie können den Film angenehmer betrachten. Auf anderen Grafikkarten gerät der Film bei Vergrößerung hingegen sofort ins Stocken, da der Prozessor selbst jedes Bild Byte für Byte vergrößern müßte.

Grafik für das nächste Jahrtausend

MPEG-Filme lassen sich mit dem mitgelieferten Software-MPEG-Player der Firma Xing abspielen. Die Abspielgeschwindigkeit eines MPEG-Films ist zufriedenstellend; Aussetzer und Ruckeln sieht man selten. Allerdings bleibt die Qualität deutlich hinter einer MPEG-Hardwarelösung zurück (zum Beispiel die Einsteckkarte »Real Magic«). Ein weiterer Nachteil: Da der Prozessor den MPEG-Film verarbeitet, bleibt ihm keine Rechenzeit für andere Dinge übrig. Spiele, die MPEG-Filme als Hintergrund nutzen, würden also bei dieser Lösung nicht funktionieren. Außerdem steht MPEG nur unter Windows, nicht aber für DOS-Programme zur Verfügung. Matrox will jedoch demnächst eine Zusatzkarte mit dem Namen »MGA MediaXL« anbieten, die mit der Millennium-Karte verbunden wird, und über die sich dann MPEG-Filme per Hardware-Dekodierung abspielen lassen.



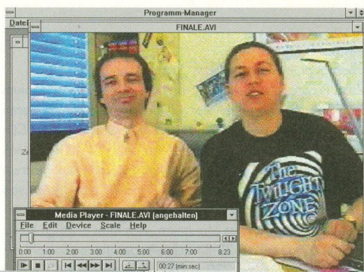
Ein Software-MPEG-Decoder liegt der Millennium bei, allerdings hinkt die Bildqualität einer echten MPEG-Hardware hinterher

So wird 3D schneller

Matrox ist schnell: Die »Millennium« ist fertig, aber Software, die die 3D-Fähigkeiten der Karte wirklich ausnutzt, war zu Redaktionsschluß noch nicht zu haben. Einige Spielprogramme werden unter Anleitung des Matrox-Teams gerade umgesetzt. Für eine Beurteilung der 3D-Fähigkeiten mußten wir uns deshalb auf das mitgelieferte Windows-Programm »DynaView 3D« beschränken. Dieses dient dazu, 3D-Dateien des Programms »AutoCAD« in Echtzeit zu betrachten und rotieren. Anhand mehrerer komplexer Beispielobjekte, die sich absolut fließend über den Bildschirm bewegten, konnten wir uns fürs erste von den Fähigkeiten der Karte überzeugen. Bemerkenswert war dabei nicht nur der absolut ruckfreie Bildaufbau, sondern auch die Tatsache, daß die Animation nicht langsamer wurde, als wir auf Gouraud-Shading umschalteten. Letztere Zeichenart ist dafür da, damit gerundete Kanten besonders gut dargestellt werden. Die beschleunigte 3D-Funktion verwendet übrigens grundsätzlich Modi mit mindestens 65.000 Farben und hoher Auflösung, also nicht die in Spielen üblichen VGA-Modi mit nur 256 Farben.

Neue RAMs

Grundsätzlich gibt es die Karte entweder mit 2 MByte oder mit 4 MByte RAM. Die kleinere Variante stand uns zum Test zur Verfügung. Aufgerüstet werden kann die Karte auf bis zu 8 MByte. Für die Aufrüstung kommen nur spezielle Millennium-Module von Matrox in Frage. Eingesetzt werden sogenannte Window-RAMs (WRAMs), die durch ihren Aufbau schneller als die bisherigen Speicherchips sein sollen. Obwohl 2 MByte für eine normale Grafikkarte schon reichlich bemessen wäre, unterstützt die Millennium bei 3D-Darstellungen damit nur eine Auflösung von 640 x 480 Pixel und 65536 Farben. Das ist für Spiele zwar ausreichend, aber es wird bei 2 MByte schon langsam eng, wenn 3D-Objekte mit Texturen verwendet werden sollen.



Unter »Video for Windows« kommt ein Film auch bei vergrößertem Fenster kaum ins Stocken

Alles in allem ist die Millennium eine Klasse-Karte in allen Disziplinen. Das Ganze hat allerdings auch seinen Preis: 750 Mark sollen für das 2-MByte-Board über den Ladentisch wandern, 440 Mark kostet die 2-MByte-Aufrüstung. Allerdings bekommt man im Moment für das Geld nichts Vergleichbares auf dem Markt. 3D-Spielegrafik-Beschleunigung wird zwar auch von anderen Chip-Herstellern entwickelt (Spea, Cirrus Logic, S3, Yamaha) aber im Moment regiert Matrox alleine. Interessant wird das Ganze für Spieler natürlich erst dann, wenn es auch Software mit 3D-Chip-Unterstützung gibt. Das wird wohl erst mit Windows 95 passieren. Spätestens dann sollte man die Millennium auf die Hardware-Checkliste setzen. **(hf)**

MATROX MGA MILLENNIUM

Hersteller:	**Matrox**
ca.-Preis:	**750 Mark**
Lieferumfang:	**PCI-Steckkarte, CD-ROM mit Treiber, Spielen, 3D-Demo-Software (in Vorbereitung)**
Besonderheiten:	**Sehr schnelle Grafikkarte für DOS und Windows, MPEG-Wiedergabe, Video-for-Windows-Beschleunigung, 3D-Beschleunigung (inkl. Goraud-Shading und Texturen, 190.000 Polygone pro Sekunde mit Z-Buffer)**





ACES OVER EUROPE ★ ACES OF THE PACIFIC ★ RED BARON

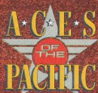
RED BARON
"Red Baron gehört auf dem Sektor der Flugsimulationsspiele mit zum Besten, was ihnen auf dem heimischen Monitor passieren Kann"
– POWER PLAY

ACES OF THE PACIFIC
"Der Standard der 90er Jahre für Flugsimulationen"
– SIMULATION GAME PLAYERS MAGAZINE

ACES OVER EUROPE
"Es ist mal wieder ein kleines Meisterwerk, was uns die Programierer aus Oregon da beschert haben"
– POWER PLAY

"Aces Over Europe – Flugi der Spitzenklasse" *– ASM*









- Enthzält *Red Baron, Aces of the Pacific, Aces Over Europe* und die Zusatzprogramme *Red Baron: Mission Builder* und *Aces of the Pacific: WWII 1946.*
- Messen Sie sich mit dem Feind in kurzen Einzelmissionen, oder beginnen Sie einen ganzen Feldzug. Erleban Sie die Intensität des Luftkampfes in zwei Weltkriegen, indem Sie über 80 verschiedene Flugzeugtypen fliegen.
- Enthält die Erstausgabe von *Aviation Pioneers,* einer exklusiven Multi-Medien Präsentation der Geschichte der Fliegerei von 1903 bis 1939 mit seltenen historischen Filmen und Photographien besonderer Ereiginisse in der Geschichte der Fliegerei.

Besuchen Sie Ihren Händler oder rufen Sie uns an:
06103 99 4040



SIERRA® COLLECTOR'S SERIES

SOFTSALE SHOPS

BIELEFELD

OSTWESTFALENDAMM
HERFORDER STR.
PAULUSSTR.
KAVALLERIESTR.
FRIEDRICH-EBERTSTR.
ALFRED BOZISTR.
OBERTORWALL
NIEDERWALL
FRIEDR. VERLEGERSTR.

Kavalleriestr. 8

BREMEN

HBF
BEIM HANDELSM.
BAHNHOFSPL.
HOCHSTR. BREITENWEG
HOCHSTR. REMBERTRING
BAHNHOFSTR.
HERFORDER STEINWEG
STADTGRABEN
HERDENTOR
AM WALL
AM WALL

Bahnhofsplatz 9

IBM-PC

1869	DV	79,90DM
1942-Pacific Air War	DA	89,90DM
7 th Sword of Mendor	DA	69,90DM*
Aces of the Deep	DV	84,90DM
-Mission Disk	DV	44,90DM
Aces of the Pacific+Data	DA	39,90DM
Aces over Europe	DV	79,90DM
Aladdin	DA	64,90DM
Alienbreed 3	DA	54,90DM
Alien Legacy	DA	69,90DM
Alien Olympics	DV	64,90DM
Alone in the Dark	DV	84,90DM
Alone in the Dark 2	DV	84,90DM
Al-Quadim	DV	79,90DM
Ambush at Sorinor	DA	39,90DM
Anstoss	DV	69,90DM
-World Cup Edition	DV	54,90DM
Arcade Pool	DA	34,90DM
Archon Ultra	DV	79,90DM
Armored Fist	DA	69,90DM
Armored Fist	DV	84,90DM
A-Train Classics	DV	39,90DM
Atari 2600 Action Pack	EA	54,90DM
Aufschwung Ost	DV	69,90DM
Award Winners Gold	DA	69,90DM
Award Winners Platinum	DA	69,90DM
B-17 Flying Fortress	DA	39,90DM
Battle Bugs	DV	69,90DM
Battledrome	DV	44,90DM
Battletoads	DA	64,90DM*
Battlechess 4000 SVGA	DA	34,90DM
Battle Isle 2	DV	79,90DM
Battle Team	DV	39,90DM
Battle Isle Data 2	DV	39,90DM
Bazooka Sue	DV	84,90DM*
Big Four	DV	64,90DM
Big Red Adventure	DV	79,90DM
Betrayal at Krondor	DV	79,90DM
Biing	DV	79,90DM
Blackhawk	DV	69,90DM
Bloodnet	DA	69,90DM
Break Thru	DA	49,90DM
Brett Hull Hockey '95	??	in Vorb.
Bundesliga Man. Prof. 2	DV	69,90DM
Bundesliga M. 3	DV	84,90DM
-Supporter	DV	49,90DM
Bureau 13	DV	79,90DM
Burning Steel	DV	79,90DM
-Data 1 Amerika i. A.	DV	39,90DM
-Data 2 Superschiffe	DV	39,90DM
-Scenario Editor	DV	39,90DM
Burning Steel 2	DV	84,90DM
Campaign 2	DA	79,90DM
Cannon Fodder 2	DA	64,90DM
Caribean Desaster	DV	79,90DM*
Chaos Engine	DA	54,90DM
Chartbreaker	DV	69,90DM*
Christoph Kolumbus	DV	84,90DM
Civilization	DV	89,90DM
Civilization Multi-Player	??	in Vorb.
Civil War	DA	in Vorb.
Classic Power Comp.	DA	79,90DM
Clockwerx	DA	in Vorb.
Colonization	DV	89,90DM
Comanche+Data 1 & 2	DV	64,90DM
Combat Air Patrol	DA	in Vorb.
Combat Classics III	DA	69,90DM
Cyber Judas	??	in Vorb.
Cyberspace	DV	in Vorb.
Cyclones	DV	79,90DM*
Dangerous Streets	DA	49,90DM
Darker	DA	69,90DM*
Dark Sun	DV	79,90DM
Dark Sun II	DA	79,90DM
Das Amt	DV	79,90DM
Das Dschungelbuch	DA	in Vorb.
Das schwarze Auge	DV	44,90DM
-Lösungsbuch	DV	24,80DM
-T-Shirt		29,90DM
-Audio-CD		24,90DM
Das schwarze Auge 2	DV	79,90DM
-Speech	DV	39,90DM
-Lösungsbuch	DV	24,80DM
-T-Shirt		29,90DM
-Audio-CD		24,90DM
Day of the Tentacle	DV	84,90DM
Dawn Patrol	DV	84,90DM
Death or Glory	DV	89,90DM
Delphine Classic Coll.	DA	54,90DM
Der Baulöwe	DV	84,90DM
Der Clou	DV	79,90DM
-Die Profidiskette	DV	44,90DM*
Der Meister	DV	74,90DM*
Der Planer	DV	79,90DM
-Datadisk	DV	44,90DM
Der Patrizier	DV	49,90DM
Der Schatz im Silbers.	DV	84,90DM
Descent	DA	79,90DM
Descent	DV	in Vorb.
Desert Strike	EA	64,90DM
Die Box Vol. 1	DV	49,90DM
Die Siedler	DV	69,90DM
Dime City	DV	79,90DM*
Discworld	DV	79,90DM
Dogfight	DA	39,90DM
Doppelpaß	DV	79,90DM
Dreamweb	DV	79,90DM
Dschungelbuch	DA	in Vorb.
Dungeon Master 2	DV	89,90DM*
Durch die Wüste	DV	in Vorb.
Earth Siege	DV	84,90DM
-Mission Disk	DV	49,90DM
Ecstatica	DV	84,90DM
Eight Ball Deluxe 2	DA	54,90DM
Eishockey Manager	DV	79,90DM
Elite 2	DV	69,90DM
Elite 3	DV	79,90DM
Empire Deluxe	DV	69,90DM
Erben der Erde	DV	79,90DM
Evasive Action	EA	14,90DM
Eye of the Beholder	DV	39,90DM
Eye of the Beholder 2	DV	39,90DM
Eye of the Beholder 3	DV	79,90DM
F-14 Fleet Defender Plus	DA	69,90DM
F-117 A Nighthawk	DA	39,90DM
F-15 Strike Eagle III	DA	39,90DM
F-19 Stealth Fighter	DA	39,90DM
Falcon 3.0	DA	39,90DM
Fields of Glory	DA	39,90DM
FIFA Soccer	DV	69,90DM
Fighter Wing	DA	64,90DM
Flamingo Tours	DV	64,90DM
Flight Commander 2	DV	in Vorb.
Flight of the Amazon Q.	DV	74,90DM*
Flight Unlimited	DV	79,90DM*
Flugsimulator 5.0	DV	129,90DM
Flugsimulator 5.0	EA	89,90DM
-Designer	DV	64,90DM
-Europa 1	DA	54,90DM
-Japan	EA	49,90DM
-Karibik	EA	49,90DM
-New York	EA	49,90DM
-Paris	EA	49,90DM
Flugsimulator 5.1	DV	129,90DM*
Flugsimulator 5.1	EA	99,90DM*
Formula I Grand Prix	DA	39,90DM
Freddy Pharkas	DV	69,90DM
Fritz 3	DV	129,90DM
Frontlines	DV	69,90DM
Gabriel Knight	DV	74,90DM
Gobbliins 2	DV	84,90DM
Gobbliins 3	DV	79,90DM
Grandest Fleet	DA	69,90DM
Gunship 2000	DA	39,90DM
Hanse-Die Expedition	DV	44,90DM
Hardball 4	??	in Vorb.
Harpoon 2.0	EA	69,90DM
-Cold War	EA	49,90DM
-West Pacific	EA	49,90DM
Harrier Jumpjet	DA	39,90DM
Hattrick	DV	79,90DM*
Heroes of Might & M.	EA	79,90DM*
Heroes of Might & M.	DV	84,90DM*
High Seas Traders	DV	69,90DM
Hokum KA-50	DA	74,90DM
Hugo	DV	54,90DM
Hurra Deutschland	DV	69,90DM
Inca	DV	89,90DM
Inca 2	DV	84,90DM
Indiana Jones 4	DV	49,90DM
Inferno	DV	79,90DM
Int. Tennis Open	DV	54,90DM
Jagged Alliance	??	in Vorb.
Jungle Strike	EA	74,90DM
Jurassic Park	DV	69,90DM
KA-50 Hokum	DA	74,90DM
Kasparovs Gambit	DA	79,90DM
Kingdoms of Germany	DV	69,90DM
Kingpin	DA	29,90DM*
Kings Quest 6	DV	79,90DM
Klik'n'Play	DV	84,90DM
König der Löwen	DA	69,90DM
Legends	??	in Vorb.
Legions	DA	69,90DM*
Leis. Suit Larry 6	DV	74,90DM
Lemmings Windows	DA	in Vorb.
Lemmings 2	DA	74,90DM
Lemmings 3	DA	64,90DM
Links 386 Pro	DA	89,90DM
Links Banff SVGA	EA	44,90DM
Links Belfry SVGA	EA	44,90DM
Links Bighorn SVGA	EA	44,90DM
Links Castle P. SVGA	EA	44,90DM
Links Firestone SVGA	EA	44,90DM
Links Innisbr. SVGA	EA	44,90DM
Links Mauna K. SVGA	EA	44,90DM
Links Pebble B. SVGA	EA	44,90DM
Links Pinehurst SVGA	EA	44,90DM
Links Prairie Dune SVGA	EA	44,90DM
Lion King	DA	69,90DM
Lode Runner	DV	69,90DM
Lollypop	DA	74,90DM
Lords of Midnight	DV	in Vorb.
Lords of Power	DA	79,90DM
Lords of the Realm	DV	69,90DM
Lost Vikings	DV	79,90DM
Lothar Matthäus	DV	69,90DM
Lothar Matthäus II	DV	69,90DM
Lucas Classic Adv.	DV	99,90DM
Lucas Classic Simulations	DA	79,90DM
M 1 Tank Platoon	DA	34,90DM
Mad News	DV	79,90DM
-Extrablatt	DV	39,90DM
Mad TV	DV	39,90DM
Magic of Endoria	DV	34,90DM
Maniac Mansion 2	DV	84,90DM
Master of Magic	DV	89,90DM
Mech Commander	DA	in Vorb.
Mechwarrior 2	DA	in Vorb.
-Add-on-Disk	DA	in Vorb.
Menzoberanzan	DA	79,90DM
Metal Marines	DV	64,90DM
Michael Jordan in Fl.	DA	74,90DM
Micro Machines	DA	54,90DM
Monkey Island 1	DV	39,90DM
Monkey Island 2	DV	49,90DM
NASCAR Racing	DA	74,90DM
Navy Strike	DA	89,90DM*
NCAA Basketball 2	DA	69,90DM*
Nectaris	DV	in Vorb.
Oldtimer	DV	49,90DM
Outpost	DV	69,90DM
-Planet Pack	DV	in Vorb.
Overdrive	DA	39,90DM*
Overlord	EA	79,90DM
Panzer General	DA	74,90DM
Peter Pan	DV	64,90DM
Picture Perfect Golf	DV	in Vorb.
Pinb. Dreams+Fantasies	DA	64,90DM
Pinball Dreams 2	DA	39,90DM
Pinball Illusions	DA	in Vorb.
Pinball Mania	DA	64,90DM*
Pirates	DA	34,90DM
Pirates Gold	DV	39,90DM
Pizza Connection	DV	84,90DM
Player of the Year	??	in Vorb.
Police Quest 4	DV	69,90DM
Populous II	DV	39,90DM
Prince of Persia 2	DA	69,90DM
Priory	DA	in Vorb.
Prisoner of Ice	??	in Vorb.
Project X	DA	14,90DM
Psycho Pinball	DA	64,90DM
Pyrotechnica	DA	49,90DM
Quarter Pole	DV	69,90DM
Quest for Glory 4	DV	69,90DM*
Railroad Tyc. Deluxe	DA	79,90DM
Ran Trainer	DV	79,90DM
Ravenloft	DV	79,90DM
Ravenloft II	??	in Vorb.
Retribution	DA	69,90DM
Return to Zork	DA	79,90DM
Reunion	DV	74,90DM
Rings of Medusa Gold	DV	79,90DM
Rise of the Robots	DA	79,90DM
Robinsons Requiem	DV	64,90DM
Rüsselsheim (Detroit)	DV	69,90DM
Sam & Max	DV	84,90DM
Sam & Max	EA	49,90DM
Scooters Zauberschloß	DV	64,90DM
Scurk	DV	in Vorb.
Sensible Golf	DA	69,90DM*
Sensible World of Soccer	DV	69,90DM*
Seventh Sword of M.	DA	69,90DM*
Shadowcaster	DA	29,90DM
Sherlock Holmes	DV	79,90DM
Sim Ant Classic	??	in Vorb.
Sim City 2000 WIN	DV	84,90DM*
Sim City 2000	DV	84,90DM
Sim City 2000 Sc. 1 WIN	DV	39,90DM*
Sim City 2000 Sc. 1	DV	39,90DM
Sim City 2000 URK	DV	39,90DM*
Sim Classics	DV	69,90DM
Sim Earth Classic	??	in Vorb.
Sim Farm	DV	79,90DM
Sim Life Classic	??	in Vorb.
Sim Tower	DA	79,90DM
Sim Tower	DV	in Vorb.
Sim Town	DV	in Vorb.
Simon the Sorcerer	DV	84,90DM
Simon the Sorcerer 2	DV	in Vorb.
Slipstream	??	in Vorb.
Software Manager	DV	29,90DM
Space Hulk	DV	29,90DM
Space Quest 6	??	in Vorb.
Space Simulator 1.0	EA	84,90DM
Space Simulator 1.0	DV	129,90DM
SSN 21 Seawolf	DV	79,90DM
St. Thomas	DA	49,90DM*
Star Crusader	DA	79,90DM
Starlord	DV	89,90DM
Star Trek Judgem. R.	DV	84,90DM
Star Wars Screen Saver	DV	59,90DM
Stone Racers	DV	69,90DM
Street Fighter 2	DA	34,90DM
Stronghold	DV	79,90DM
S.U.B.	DV	69,90DM*
Subwar 2050	DV	89,90DM
-Mission Disk	DV	49,90DM
Superfrog	DA	39,90DM
Superkarts	DA	84,90DM*
Super Street Fighter 2 T.	DV	69,90DM
Syndicate	DV	79,90DM
-Data Disk	DV	44,90DM
System Shock	DV	79,90DM
Task Force 1942	DA	39,90DM
Theme Park	DV	79,90DM
The Scottish Open	DV	in Vorb.
Tie Fighter		
-mit Gravis Analog Pro	DV	89,90DM
-Defender of the Empire	DV	39,90DM
Tornado	DA	39,90DM
Tower Assault	DA	54,90DM
Transport Tycoon	DV	89,90DM
-World Editor	DV	39,90DM
Turrican 2	DA	69,90DM*
UFO	DV	89,90DM
Ultima 7	DV	39,90DM
Ultima 8 - Pagan	DV	84,90DM
-Speech	DV	44,90DM
Virtual Pool	DV	in Vorb.
Vital Light	DA	in Vorb.
Warcraft	DA	79,90DM
Warlords 2	EA	79,90DM
-Scenario Builder	EA	69,90DM
Wing Comm. Armada	DA	29,90DM
World Cup Year '94	DA	69,90DM
World Tennis Ch.-ship	EA	39,90DM
Worms	DA	54,90DM*
Warriors	??	in Vorb.
WWF European Ramp.	DA	29,90DM
X-COM	DV	89,90DM
X-Wing Collection	DV	69,90DM
X-Wing Mission 2	DV	44,90DM
X-Wing Upgrade Kit	DV	59,90DM
Z	??	in Vorb.
Zeppelin	DV	79,90DM

CD-ROM

7 th Guest	DA	24,90DM
7th Sword of Mendor	DA	69,90DM*
10 Jahre Interplay	DA	89,90DM
11 th Hour	DA	89,90DM*
1942-Pacific Air War	DA	69,90DM
1944-Acr. the Rhine	DV	89,90DM*
Aces Collection	DA	84,90DM*
Aces of the Deep	DV	84,90DM
Across the Rhine	DV	89,90DM*
Action Soccer	DV	69,90DM*
Aegis-Guardian of F.	DV	94,90DM
A hard day's Night	EA	39,90DM
Albion	DV	in Vorb.
Alienbreed 3	DA	64,90DM
Alien Legacy	DA	in Vorb.
Alien Logic	DA	79,90DM
Alien Olympics	DV	64,90DM
All around Hollywood	DV	in Vorb.
Al-Quadim	DV	74,90DM
Alone in the Dark	DV	39,90DM
Alone in the Dark 2+1	DV	64,90DM
Alone in the Dark 3	DV	84,90DM
Amerika 1861-1865	DV	in Vorb.
American Civil War	??	in Vorb.
Apache Longbow	DA	in Vorb.
Arcade Pool+Overdrive	DA	39,90DM*
Archon Ultra	DV	74,90DM
Armored Fist	DA	69,90DM
Armored Fist	DV	84,90DM
Atari 2600 Action Pack	EA	54,90DM
Atari 2600 Action Pack	DV	in Vorb.
Atmosfear	??	in Vorb.
Aufschwung Ost	DV	in Vorb.
Award Winners Gold	DA	69,90DM
Award Winners Platinum	DA	69,90DM
B-17 Flying Fortress	DA	39,90DM
Bat 2	DV	49,90DM
Battle Isle 2	DV	84,90DM
-Scenery CD	DV	49,90DM
Battle Bugs	DV	44,90DM
Battle Race	DA	69,90DM*
Betrayal at Krondor	DV	79,90DM
Biing	DV	69,90DM
Bioforge	DV	89,90DM
Bioforge-Mousepad		9,90DM
Bloodnet	DA	49,90DM
Bob Dylan Highway 61	EA	84,90DM
Brett Hull Hockey '95	??	in Vorb.
Bundesl. M. 3 Supporter	DV	49,90DM
Buried in Time	DV	in Vorb.
Burning Steel Compilation		
-mit Gravis Gamepad	DV	64,90DM
Burning Steel 2	DV	84,90DM
Bureau 13	DV	84,90DM
Caribbean Disaster	DV	84,90DM*
Chaos Control	DA	79,90DM*
Chartbreaker	DV	in Vorb.
Chessmaster 4000 T.	DA	69,90DM
Christoph Kolumbus	DV	89,90DM
Civilization+R. T. Del.	DV	64,90DM
Colonization	DV	89,90DM
Comanche Compilation	DV	74,90DM
-mit Gravis Analog Pro	DV	99,90DM
Combat Air Patrol	DA	in Vorb.
Combat Classics III	DA	69,90DM
Commander Blood	DA	74,90DM
Commander Blood	DV	79,90DM*
Command & Conquer	DA	89,90DM*
Conquerer AD 1086	??	in Vorb.
Conspiracy	DA	24,90DM
Creature Shock	DV	89,90DM
Crusader	DV	in Vorb.
Cyberia	DV	89,90DM
Cyberdreams	??	in Vorb.
Cybrjudas	DV	in Vorb.
Cybermage	DV	in Vorb.
Cyclones	DA	79,90DM*
Cyberspace	DV	in Vorb.
Cyberwar	DA	99,90DM
Cycle Mania	DA	69,90DM
Daedalus Encounter	DV	89,90DM*
Damnesia	DA	74,90DM*
Damocles (Mercenery 3)	DA	74,90DM*
Dark Forces	DV	99,90DM
Dark Sun	DV	79,90DM
Dark Sun II	DA	79,90DM
Das Amt	DV	94,90DM
Das schwarze Auge	DV	44,90DM
-Lösungsbuch	DV	24,80DM
-T-Shirt		29,90DM
-Audio-CD		24,90DM
Das schwarze Auge 2	DV	79,90DM
-Lösungsbuch	DV	24,80DM
-T-Shirt		29,90DM
-Audio-CD		24,90DM
David Bowie-Jump	DA	34,90DM
Dawn Patrol	DV	84,90DM
Day of the Tentacle	DV	99,90DM
Death Gate	DV	in Vorb.
Death Gate	EA	in Vorb.
Der Clou	DV	79,90DM
Der Patrizier	DV	44,90DM
Der Reeder	DV	79,90DM
Descent	DA	79,90DM
Descent	DV	in Vorb.
Desert Strike	EA	64,90DM
Die Box Vol. 1	DV	49,90DM
Die Verrückte Rallye	DV	74,90DM*
-mit Gamepad	DV	84,90DM*
Die Höhlenwelt-Saga	DV	84,90DM
Die Saga von Nietom	DV	49,90DM
Dime City	DV	79,90DM*
Discworld	DV	84,90DM
Dogfight	DA	39,90DM
Doppelpaß	DV	64,90DM
Dracula unleashed	DA	89,90DM
Dragon Lore	DV	74,90DM
Dragonsphere	DA	84,90DM
Dreamweb	DV	59,90DM
Dune 2	DV	39,90DM
Dungeon Master 2	DV	89,90DM*
Earth Command	DA	74,90DM*
Earth Siege	DV	84,90DM
-Mission CD	DV	49,90DM
Ecstatica	DA	84,90DM
Eight Ball Deluxe 2	DA	54,90DM
Eleventh Hour	DA	89,90DM*
Elite 3	DV	79,90DM
Empire Deluxe	DV	74,90DM
Erben der Erde	DV	84,90DM
Eye of the Beholder Triol.	DV	94,90DM
F-117 A Nighthawk	DA	39,90DM
F-14 Fleet Defender Gold	DA	69,90DM
F-15 Strike Eagle III	DA	39,90DM
Falcon 3.0	DA	39,90DM
Falcon Gold Coll.	DA	89,90DM
Fantasy Fest	EA	79,90DM
Fast Attack	??	in Vorb.
Fields of Glory	DV	39,90DM
FIFA Soccer	DV	69,90DM
-mit Gravis Gamepad	EA	79,90DM
Fighter Wing	DA	64,90DM*
Flamingo Tours	DV	69,90DM
Flashback II	??	in Vorb.
Fleet Defender Gold	DA	69,90DM
Flight Commander 2	DV	in Vorb.
Flight of the Amazon Q.	DV	79,90DM*
Flight Unlimited	EA	79,90DM*
Flight Unlimited	DV	84,90DM*
Flugsimulator Las Vegas	DA	64,90DM
Formula I Grand Prix	DA	39,90DM
Freddy Pharkas	DV	79,90DM*
Frontlines	DV	69,90DM
Full Throttle	DV	84,90DM*
Full Throttle	EA	69,90DM
Future Dimension	DV	64,90DM*
Gabriel Knight	DV	79,90DM
Golden 7	DV	89,90DM
Golden 10	DA	84,90DM
Grandest Fleet	DA	69,90DM
Great Naval Battles III	DA	79,90DM
Guilty	DA	64,90DM
Gunship 2000	DA	39,90DM
Gunship 2000+Scen.	DA	64,90DM
Hammer of the Gods	DV	79,90DM
Hand of Fate	DV	39,90DM
Hardball 4	??	in Vorb.
Harrier Jumpjet	DA	39,90DM
Hattrick	DV	84,90DM*
Heart of Darkness	DV	in Vorb.
Hell	DV	79,90DM
Heroes of Might & M.	EA	74,90DM*
Heroes of Might & M.	DV	79,90DM*
Hidden Worlds	DV	39,90DM
High Seas Trader	DV	69,90DM
History Line	DV	49,90DM
Hurra Deutschland	DV	69,90DM
Inca	DV	29,90DM
Inca Collection	DV	69,90DM
Inferno	DV	89,90DM
Int. Tennis Open	DV	79,90DM
Iron Assault	DV	79,90DM
Iron Cross	EA	79,90DM*
Iron Helix	DA	79,90DM
Ishar 3	DV	79,90DM
Jagged Alliance	??	in Vorb.
Journeyman Project	DA	69,90DM
Joy of Sex	DA	74,90DM*
Jungle Strike	EA	74,90DM
Jurassic Park	DV	69,90DM
Jutland	DV	in Vorb.
Kaiser Deluxe	DV	64,90DM*
Kasparovs Gambit	DA	34,90DM*
Kingdoms of Germany	DV	69,90DM
Kings Quest Collect.	DA	84,90DM
Kings Quest 7	DV	84,90DM
Klick'n'Play	DV	84,90DM
Koshan Konspiracy	DV	49,90DM
Lands of Lore	DV	39,90DM
Lands of Lore 2	DV	in Vorb.
Larry 6	DV	79,90DM
Larry Collection	DA	84,90DM
Last Dynasty	DV	in Vorb.
Legend of Kyrandia 2	DV	39,90DM
Legend of Kyrandia 3	DV	79,90DM
Legends	??	in Vorb.
Legions	DA	in Vorb.
Leis. Suit Larry 6	DV	79,90DM
Leisure Suit Larry C.	DA	84,90DM
Lemmings Windows	DA	49,90DM
Lemmings III	DA	69,90DM
Links 386 Pro	DA	64,90DM
-Prairie Dunes	EA	44,90DM
Litil Divil	EA	79,90DM
Little Big Adventure	DV	89,90DM
Lode Runner	DV	69,90DM
Lollypop	DA	74,90DM
Lords of Midnight	DV	in Vorb.
Lords of the Realm	DV	69,90DM
Lost Eden	DV	79,90DM
Lost in Town	??	in Vorb.
Lothar Matthäus II	DV	in Vorb.
Lucas Arts Cl. Adv.	DV	109,90DM
Lucas Arts Cl. Sim.	DA	84,90DM
Mad News	DV	84,90DM*
-Extrablatt	DV	39,90DM*
Magic Carpet	DV	89,90DM
-Hidden Worlds	DV	39,90DM
Magic of Endoria	DV	in Vorb.
Maniac Mansion 2	DV	99,90DM
Marco Polo	DA	74,90DM*
C Mechwarrior II	DA	in Vorb.
Master of Magic	DV	89,90DM
Mega Race	EA	69,90DM
Menzoberanzan	DA	79,90DM
Metal Marines	DV	64,90DM*
Michael Jordan	DA	34,90DM*
Monthy Pythons CwoT	EA	79,90DM
Myst	DA	84,90DM
NASCAR Racing	DA	79,90DM
Navy Strike	DV	89,90DM*
NBA Live	DA	89,90DM
NCAA Basketball 2	DA	in Vorb.
Need for Speed	DA	in Vorb.
NHL Hockey '95	DA	79,90DM
NHL '96	DA	in Vorb.
Noctropolis	DV	89,90DM
Novastorm	DA	79,90DM
Oldtimer	DV	49,90DM
Orion Conspiracy	DV	in Vorb.
Outpost	DV	84,90DM
-Planet Pack	DV	in Vorb.
Panzer General	DA	74,90DM
Peter Gabriels Xplora	EA	89,90DM
PGA Tour Golf 486	DA	89,90DM
Phantasmagoria	DV	89,90DM*
Phoenix Fighter	??	in Vorb.
Picture Perfect Golf	DV	in Vorb.
Pinball Dreams Deluxe	DA	74,90DM
Pinball Fantasies Deluxe	DA	74,90DM
Pinball Illusions	DA	69,90DM*
Pinball Wizard 2000	DA	69,90DM*
Pirates Gold	DV	39,90DM
Player of the Year	??	in Vorb.
Police Quest 4	DV	79,90DM
Populous 2/Powermonger	DA	34,90DM*
Powerflight	DA	69,90DM
Power Up !	DA	69,90DM
Primal Rage	??	in Vorb.
Prince Symbol	EA	84,90DM
Priory	DA	in Vorb.
Prisoner of Ice	DV	84,90DM*
Privateer	DA	34,90DM*
Privateer/Strike C.	DA	84,90DM
Project Paradise	DA	69,90DM*
Prototype	DV	79,90DM*
Psychic Detective	??	in Vorb.
Psycho Pinball	DA	54,90DM
Pyrotechnica	DA	54,90DM
Quest & Fun	DV	69,90DM
Quest for Glory 4	DV	79,90DM*
Railr. Tyc. Del./Civiliz.	DV	64,90DM
Rantrainer	DV	94,90DM
Ravenloft	DV	74,90DM
Ravenloft II	DA	79,90DM*
Rebel Assault	DV	84,90DM
-mit Gravis Analog Pro	DV	99,90DM
Red Ghost	DV	in Vorb.
Renegade	DA	79,90DM
Retribution	DA	69,90DM
Reunion	DV	74,90DM
Ring der Nibelungen	DA	74,90DM*
Rings of Medusa Gold	DV	79,90DM
Rise of the Robots	DA	84,90DM
Robinsons Requiem	DV	79,90DM
Saga of Aces	DA	84,90DM*
Sam & Max	DV	99,90DM
Sam & Max	EA	34,90DM
Seal Team	DA	34,90DM*
Sensible World of Soccer	DV	69,90DM*
Seventh Sword of M.	DA	69,90DM*
Shadowcaster	DA	34,90DM
Sherlock Holmes	DV	84,90DM
She Queen	DA	in Vorb.
Sid Meier Collection	DA	64,90DM
Silent Hunter	DA	in Vorb.
Sim Ant Classic	??	in Vorb.
Sim City	DV	84,90DM
Sim City 2000	DV	89,90DM
Sim City 2000 URK	DV	39,90DM*
Sim City 2000+URK	DV	in Vorb.
Sim Earth Classic	??	in Vorb.
Sim Isle	DV	in Vorb.
Sim Life Classic	??	in Vorb.
Simon the Sorcerer	DV	84,90DM
Simon the Sorcerer 2	DV	in Vorb.
Sim Rain Forrest	DV	in Vorb.
Sim Tower	DA	79,90DM
Sim Tower	DV	in Vorb.
Sim Town	DV	in Vorb.
Sim Town	EA	in Vorb.
Skyrealms of Jorune	DA	79,90DM
Slipstream	??	in Vorb.
Space Ace	??	in Vorb.
Space Hulk	DV	29,90DM
Space Quest Collect.	DA	84,90DM
Space Quest 6	DV	in Vorb.
Sports Collection	DA	64,90DM
SSN 21 Seawolf	DV	34,90DM*
St. Thomas	DA	49,90DM*
Star Crusader	DV	64,90DM
Starlord	DV	89,90DM
Star Trek	DV	99,90DM
Star Trek Interactive	EA	99,90DM
Star Trek Judgem. R.	DA	in Vorb.
Star Trek Next Gen.	DV	99,90DM*
Stonekeep	DA	in Vorb.
Strike Commander	DA	34,90DM*
Strike C./Privateer	DA	84,90DM
Subwar 2050	DV	89,90DM
Super Karts	DA	89,90DM
Superstreetfighter 2 T.	DA	69,90DM
Symbol (Prince)	EA	84,90DM
Syndicate Plus	DV	34,90DM
System Shock	DV	84,90DM
T-Mek	??	in Vorb.
Take your best Shot	EA	69,90DM
Tank Commander	DV	89,90DM
Task Force 1942	DA	39,90DM
Temptation	DV	89,90DM
TFX	DA	89,90DM
The Last Dynasty	DV	in Vorb.
The Lost Eden	DV	79,90DM
The Scottish Open	DV	in Vorb.
Theme Park	DV	79,90DM
Thunderscape	DA	in Vorb.
Top Gun	DA	in Vorb.
Tornado	DA	39,90DM
Total Distortion	??	in Vorb.
Tower Assault	DA	64,90DM
Transport Tycoon	DV	89,90DM
Tuneland	DV	69,90DM
Turrican 2	DA	64,90DM*
UFO+Master of Orion	DV	69,90DM

SYSTEM SHOCK
SYSTEM SHOCK
CD-ROM DEUTSCHE VERSION
39,90 DM
Solange Vorrat reicht
ORIGIN
CD ROM EDITION
A LOOKINGGLASS TECHNOLOGIES DESIGN



FULL THROTTLE VOLLGAS

Schluß mit lustig: Held im neuen LucasArts-Abenteuerspiel ist ein fieser Biker mit rüden Umgangsformen. »Tentacle«-Designer Tim Schafer versucht den Spagat zwischen konventioneller Puzzlekunst und interaktivem Road Movie.



Quietschende Reifen, brüllende Motoren und aufsteigende Qualmwolken können auf zwei Dinge hindeuten: Entweder hat sich ein argloser Fahrschüler gerade übel verschaltet oder Biker Ben und seine »Polecats« sind zu einer Spritztour gestartet. Ben nimmt man sein Easy-Rider-Image sofort ab: Sein schrankkählicher Körper ist in schäbige Lederklamotten gehüllt, das unrasierte Gesicht mit Sonnenbrille und Glimmstengel bewaffnet.

In einem Computerspiel hat so jemand eigentlich nichts verloren und würde auch nach etlichen Schönheitsoperationen bestenfalls als Bösewicht durchgehen. Aber weit gefehlt: Unter Federführung von Tim Schafer machten die Adventure-Spezialisten von LucasArts (»Day of the Tentakle«, »Sam & Max«) den kantigen Aussteiger kurzerhand zum Protagonisten ihres neuesten Werks. »Full Throttle« (in der deutschen Version »Vollgas« genannt) räumt endlich mal mit allen gängigen Helden-Klischees auf. Das Programm ersetzt den typischen Geheimagenten oder Märchenritter durch eine Figur, von der sich nur sehr wenige Prinzessinnen freiwillig erretten lassen würden (viel lieber küssen sie glitschige Frösche). Ben sieht nicht nur aus wie ein Hardcore-Biker – auch seine kratzbürstige Baßstimme und das coole Auftreten passen. Zimperlich gibt er sich sowieso nicht: Ist eine Tür verschlossen, tritt er sie ein, und falls sich ein lieber Mitmensch eher unkooperativ zeigt, wird er schlagkräftig zu Bens Meinung überredet.

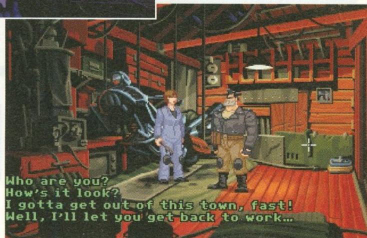


Easy Livin': Per Maus wird Ben über den Highway gesteuert.

Die in der mittelbaren Zukunft angesiedelte Handlung spielt größtenteils auf dem Highway Nummer 9 in Amerika. Ben und seine »Polecats« gehören einer aussterbenden Spezies an, denn im hochtechnisierten Zeitalter ist kein Platz mehr für wilde Motorradgangs. Stattdessen fährt man in Trucks herum oder saust mit Hovercars durch die Gegend; die Po-



Vor den Toren der Corley-Fabrik findet das Derby statt



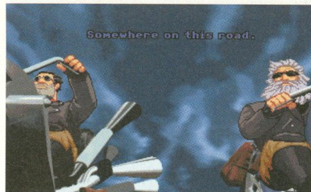
Gespräche werden mit dem üblichen Multiple-Choice-Verfahren bewältigt



im wettbewerb

Day of the Tentacle	93
Sam & Max	89
FULL THROTTLE	**80**
Prisoner of Ice	74
Bureau 13	70

Trotz toller Atmosphäre kann Full Throttle nicht in höchste Wertungsregionen aufsteigen; die Puzzlearmut ist ein Handicap. Sam & Max hat einen ebenso eigenwilligen Grafikstil wie Full Throttle, bietet aber neben viel zynischem Humor wesentlich mehr Lokalitäten und Aufgaben. Es ist auch komplexer als Prisoner of Ice, das trotz einiger schwieriger Rätsel innerhalb weniger Tage durchgespielt werden kann. Mehr in Richtung »ernstes« Adventure geht Gameteks Bureau 13, bei dem man zwei Geheimagenten gleichzeitig steuert. Schon etwa älter, aber immer noch unerreicht ist Day of the Tentacle: Kein anderes Grafik-Adventure verbindet derart gelungene Gags mit komplexen, logischen Puzzles.



Wir treffen auf den ehemaligen Anführer unserer netten Rocker



Hier sehen Sie per Bildmontage sämtliche Bedienungselemente auf einen Blick

lizei ist mittlerweile vollständig auf Ultraleicht-Helikopter umgestiegen. Zudem gibt es nur noch einen einzigen Motorrad-Hersteller in den ganzen USA – »Corley Motors«. Dessen gealterter Boss ist trotz seiner weißen Haare Biker mit Herz und Seele und schwelgt häufig in Erinnerungen an die guten alten Zeiten. Doch seinem niederträchtigen Kollegen Adrian Ripburger ist er im Weg, will dieser doch die Motorrad-Produktion einstellen und stattdessen moderne langweilige Mini-VANs produzieren.

Obwohl der alte Corley krank ist, mag Ripburger nicht auf dessen natürlichen Tod warten und ersinnt einen perfiden Plan: Um den Alten zum alljährlichen Festival der Corley-Fahrer eskortieren zu lassen, will er Bens Gang anheuern – mit dem Ziel, ihnen die Ermordung ihres Idols in die Schuhe zu schieben. Als Ben ablehnt, wird er niedergeschlagen und in einen Müllcontainer geworfen, während einer von Ripburgers Männern mit seinem Motorrad davonbraust. Nachdem die Polecats ihrem vermeintlichen Anführer gefolgt sind, stellen die bösen Buben das Motorrad wieder an die ursprüngliche Stelle zurück – doch irgendwie fehlen der Vorderradgabel nun einige Schrauben...

Als sich Ben aus dem Container befreit hat und seiner Gang hinterherdüst, landet er deswegen sehr unsanft im Straßengraben. Bevor er den geplanten Mordanschlag verhindern kann, muß er also erstmal seinen Feuerstuhl wieder hinbekommen. Dabei hilft ihm Maureen alias Mo, die als freiberufliche Mechanikern zufälligerweise auf kaputte Corley-Maschinen spezialisiert ist. Im Verlauf des Spiels wird Ben noch auf einige andere Charakterköpfe treffen, darunter eine vorwitzige Fotoreporterin, ein grimmiger Fernfahrer sowie die Anführerin der »Geier«-Rocker von nebenan. Noch mehrere andere Gangs machen das Gebiet unsicher, am unangenehmsten sind die »Cavefish«-Buben. Diese müssen ihre empfindlichen Höhlenbewohner-Augen mit speziellen Sonnenbrillen schützen, in die gleich noch Zielerfassungssysteme à la »TIE-Fighter« eingebaut sind. Ihre daraus resultierende Angewohnheit, sich nur anhand der Mittelstreifen-Markierungen zu orientieren, könnten gemeine Zeitgenossen allerdings zuweilen ausnutzen...

Full Throttle ist für Adventure-Einsteiger konzipiert. Die

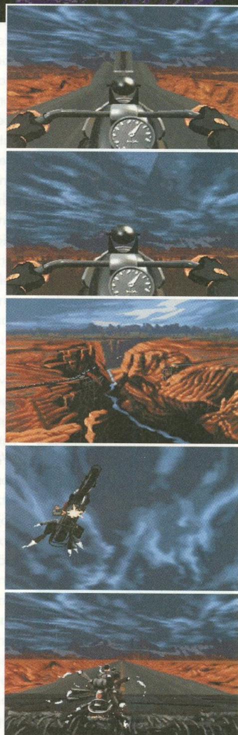
jörg langer

Ich weiß nicht, ob ich nach dem Testen von Full Throttle jemals wieder auf mein schnödes Trekking-Rad steigen möchte – als Biker Ben bin ich jetzt einfach an dickere Maschinen gewöhnt...

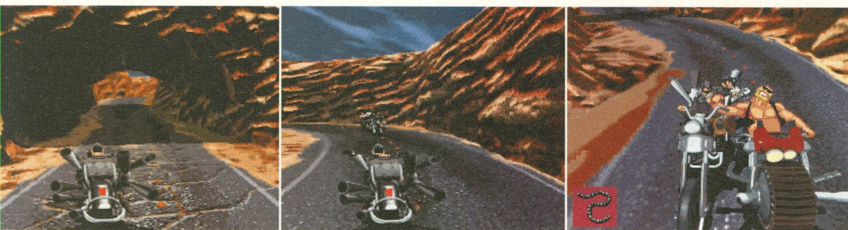
Wer keine tiefverwurzelten Antipathien gegen Motorradfahrer hegt, wird sich problemlos mit dem rauhbeinigen Gesellen identifizieren können. Die Grafik ist extrem gut gelungen und wirkt vor allem durch die flüssigen Animationen echter, als so mancher computerisierte Kinofilm-Verschnitt.

Soviel zum Lob – doch nicht nur einige Design-Mängel schränken den Spielspaß ein, Full Throttle ist schlicht und ergreifend zu schnell durchgespielt. Wer nicht gerade sein allererstes Grafik-Adventure vor sich hat, wird Ben innerhalb weniger Tage, wenn nicht sogar Stunden, bis zum Happy End führen. Die Puzzles sind extrem gradlinig und offensichtlich geraten, auch die Actionsequenzen erfordern eher Herumprobieren als echtes Können.

Während Full Throttle somit das ideale Programm ist, um Computerskeptiker eines besseren zu belehren, dürfte sich mancher Spieleveteran veräppelt vorkommen. Man sollte sich gut überlegen, ob einem das kurze, aber spannende Biker-Abenteuer das Geld wert ist. Ich meine: Ja! Denn nach einem guten Kinofilm ärgere ich mich schließlich auch nicht, wenn die Zeit wie im Flug vergangen ist.

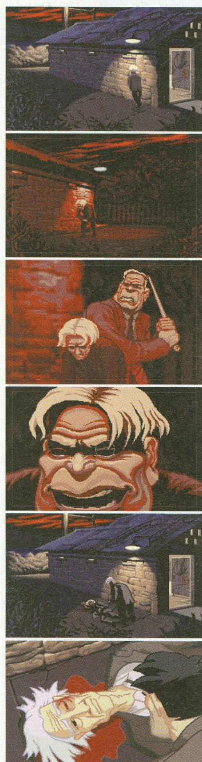


Eine zerstörte Brücke hält einen echten Biker nicht auf



Die Motorrad-Duelle erfordern ein wenig Übung

gradlinig aufgebauten Puzzles erfordern nur wenig Nachdenken, in aller Regel werden eingesammelte Gegenstände schon wenige Sekunden später benötigt. Fast nie ist es notwendig, Objekte miteinander zu kombinieren, z.B. um etwas zu basteln. Zum anderen wird man vom Programm – eigentlich unpassend zu seinem eher ernsten Inhalt – aufs Fürsorglichste behütet. So kann man definitiv nicht sterben oder sonstwie »das Spiel verlieren«, auch Sackgassen gibt es nicht: Wenn man in die nächste Szene kommt, dann läßt sie sich mit Sicherheit auch lösen. Trotzdem entsteht durch dieses zahme Ambiente keine Langeweile – vereinzelt gibt es nämlich zeitkritische Stellen, bei denen nicht zu lange gezögert werden darf. Nicht wenige Szenen laufen allerdings ohne jegliche Einflußmöglichkeit ab – minutenlang wird man zum Zusehen verdammt. Zumindest stilistisch wird dadurch das Spielvergnügen nicht unterbrochen, denn die Zwischensequenzen unterscheiden sich grafisch nicht vom eigentlichen Adventure-Geschehen.



Eine Reporterin beobachtet, wie Corley hinterrücks erschlagen wird

Während die allgemeine Tendenz in der Software-Industrie in letzter Zeit dahin geht, neue Spiele nur noch in Super-VGA-Auflösung zu entwickeln und mit möglichst bekannten Schauspielern aufzupeppen, ist LucasArts einen ganz anderen Weg gegangen: Statt hochauflösender Grafik gibt es grobe VGA-Bilder, statt aufwendiger Videosequenzen flüssige Comic-Animationen. Und siehe da, das Konzept geht auf – nicht die Mittel sind es also, die über die Güte eines Computerspiels entscheiden, sondern die Art, wie sie eingesetzt werden. Denn trotz der technischen Überalterung stimmt die Spielatmosphäre hundertprozentig: Man nimmt Ben seine Grimassen und Sprüche sofort ab, hat ihn innerhalb von Sekunden als Protagonisten akzeptiert.

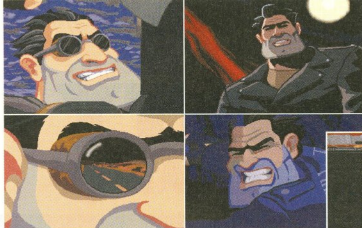
Der verwendete Grafikstil überzeugt mit seiner Mischung aus Realismus und comic-hafter Übertreibung; so sind die Biker-Rauhbeine so richtig schön rauhbeinig und der schmalköpfige Bösewicht (mit der Stimme von Wing-Commander-3-Star Mark Hamill) triefend böse. Sehr gut gelungen sind die abwechslungsreichen, oftmals ungewöhnlichen Perspektiven: Nach einem Sturz Bens sieht man z.B. die Umgebung durch seine Augen – inklusive der immer wieder zufallenden Lider und verlorengegangener Sehschärfe. Während alle Hintergrundbilder und Personen gemalt wurden, tauchen die Fahrzeuge (vom aufgemotzten Motorrad bis zum umfunktionierten Frachtflugzeug) als schnittige Rendergrafiken auf. Wenn man eine Weile nichs tut, werden die zugrundeliegenden Modelle als Bildschirmschoner ge-

heinrich lenhardt

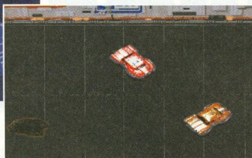
Andere Softwarefirmen wollen Hollywood-Filme imitieren, indem sie Schauspieler engagieren und Videoaufnahmen digitalisieren. Full Throttle geht den künstlerisch wertvolleren Weg: Durch die gezeichnete Comicgrafik und die klasse Story hat das Adventure seinen eigenen Stil. Schnitte, Nahaufnahmen und vor allem die perfekte Soundkulisse sorgen für mehr Atmosphäre als die meisten Videofilm-Orgien. Sofern man sich nicht an dem etwas rauhen Ambiente stört, ist Full Throttle ein Hochgenuß in Sachen Feeling.

Nicht ganz so enthusiastisch fällt mein Urteil über das eigentliche Spiel aus. Die neue Bedienung ist sehr gut, die Konstruktion der Puzzles meist logisch. Aber ganz ehrlich: Übertrieben viel Komplexität hat das Programm nicht zu bieten. Vor allem Fortgeschrittene, die sich wohlig an den Langzeit-Spaßwert früherer LucasArts-Rätselbolzen erinnern, werden nach einem Wochenende etwas entgeistert auf den Abspann starren: Moment mal, das war toll – aber war das wirklich alles? So gut mir die Cut Scenes gefallen – die Priorität bei diesem Programm hätte stärker bei den Puzzles liegen sollen. Dafür hätte man sich die nach kurzer Zeit eher lästig wirkenden Actionszenen schenken können. Wenn selbst LucasArts anfängt, mehr Aufwand und Zeit in Story-Präsentation als Rätsel-Konstruktion zu stecken, brechen schwere Zeiten für Fans »altmodischer« Abenteuerspiele an.

Wer's hingegen weniger kniff-flig mag, wird begeistert sein: Full Throttle bietet für Einsteiger eine äußerst coole Mischung aus Interactive Movie und Grafik-Adventure-Tugenden. Der Profi wird jedoch unruhig registrieren, daß der Knobelfaktor gegenüber Tim Schafers letztem Adventure, dem genialen Day of the Tentacle, merklich entschärft wurde.



Ausdrucksstarke Mimik: Ben hat nicht viel zu



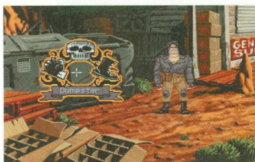
Die zweite Actionsequenz besteht aus einem Crash-Autorennen

zeigt – frei nach dem Motto »nichts wegwerfen, was noch irgendwie nützlich sein könnte«.

Auch der Sound übertrifft mit Leichtigkeit das, was man von seinen technischen Daten her erwarten könnte: Weder General MIDI noch CD Audio werden unterstützt, die gute alte Soundblaster bzw. Soundblaster Pro oder SB 16 muß für alle akustischen Einlagen herhalten. Trotzdem klingen sowohl die Musik (zum Großteil von einer Band namens »The Gone Jackals« eingespielt) als auch die Geräusche sehr gut und intensivieren das Biker-Ambiente.

Bei der Steuerung ist man vom gewohnten Icon-Prinzip abgekommen. Sobald sich der Mauszeiger über einer interessanten Stelle befindet, wird er von einem roten Rahmen umgeben. Hält man die Maustaste gedrückt, erscheint eine Totenkopf-Tätowierung mit dem Namen des angewählten Objekts. Nun fährt man auf den gewünschten Teil des Tattoos und läßt die Maustaste los – prompt wird die Aktion ausgeführt. Die Augen stehen natürlich für Angucken und Untersuchen, der Mund für Sprechen bzw. Saugen. Mit der Hand werden Gegenstände aufgenommen oder manipuliert; der Stiefel schließlich erlaubt kräftiges Treten und Gewaltanwendung im allgemeinen. Per Rechtsklick erscheint das Inventar – ebenfalls im Totenkopf-Stil.

Rote Pfeile zeigen an, wo man den momentanen Raum verlassen, bzw. Häuser betreten kann. Sitzt Ben auf seinem heißgeliebten Motorrad, wird aus dem Pfeil ein Verkehrschild. Netterweise muß man nicht abwarten, bis man behäbig zum Bildrand gewatschelt ist – per Doppelklick wird direkt zur angrenzenden Örtlichkeit geschaltet. So einfach dieses Prinzip ist, birgt es doch eine kleine Tücke: Ein und dieselbe Lokalität wird teilweise – je nach Position des Mauszeigers – mal mit einem Pfeil nach oben, mal mit einem Pfeil nach links angesprungen. An einer anderen Stelle jedoch liegen zwei verschiedene Örtlichkeiten so dicht nebeneinander, daß man trotz der beiden verschiedenen Pfeile die zweite mit Leichtigkeit übersieht.



Full Throttle bietet ein neues Benutzer-Interface

Wie schon bei Sam & Max, haben die Programmierer auch Full Throttle zwei größere Actioneinlagen spendiert. Die erste besteht aus der modernen Variante des ritterlichen Lanzenkampfs: Auf einer stillgelegten Straße begegnen Ben allerlei Widerlinge, die mit verschiedenen Waffen ausgerüstet sind: Ketten, Holzplanken, Morgensterne und Motorsägen. Unser armer Biker kann zunächst nur seine Fäuste bzw. Stiefel einsetzen, doch wenn er es schafft, einen Gegner zu besiegen, kann er netterweise dessen Schlag-Utensil übernehmen. Wird man andererseits selbst besiegt, ist das Spiel nicht etwa aus: Beinhart und schmerzfrei steigt unser Biker abermals auf seinen Motoresel. Allerdings trifft er jetzt wiederum auf die schon besiegten Konkurrenten, was für frustige Momente sorgen kann: Wer schon zum dritten Mal vom glatzköpfigen Planken-Heini auf die Straße geprügelt wurde, verspürt das dringende Verlangen, die nicht vorhandene Hupe lange und ausdauernd zu betätigen. Außerdem steht in der zweiten Spielhälfte ein Crash-Autorennen an. **(la)**









Nachdem wir von Ripburgers Megatruck gerammt wurden, macht dieser seinerseits Bekanntschaft mit einem umgebauten Fracht-Jumbo

full throttle – vollgas

☐ 286 ■ 386/486 ■ VGA ☐ Super VGA ■ Soundblaster ■ S'Blaster Pro ☐ General MIDI ☐ CD-Audio ■ Maus ☐ Joystick

Spiele-Typ	**Grafik-Adventure**
Hersteller	**LucasArts**
Ca.-Preis	**DM 100,-**
Kopierschutz	**–**
Anleitung	**Deutsch; befriedigend**
Spieltext	**Englisch; mittelschwer (deutsche Version in Vorbereitung)**
Anspruch	**Für Einsteiger**
Bedienung	**Gut**
Grafik	**Sehr gut**
Sound	**Sehr gut**

Freies RAM: min. 4 MByte
Festplattenplatz: ca. 2 MByte
CD-Belegung: ca. 530 MByte

Besonderheiten:
Adventure mit Action-Sequenzen. Komplett eingedeutschte Version in Vorbereitung.

Wir empfehlen: 486er (min. 50 MHz) mit 8 MByte RAM, Maus und VGA.

80



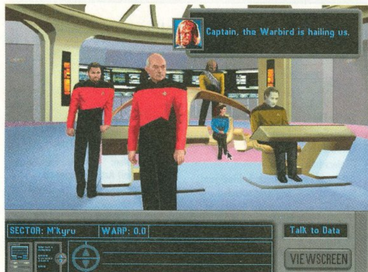
A FINAL UNITY

STAR TREK: THE NEXT GENERATION

Raumschiff Enterprise warpt sich auf den PC: Spectrum Holobyte hat seine Kombination aus Simulation und Adventure endlich fertiggestellt.

Sternzeit 47111,1: Die Enterprise patroulliert im Auftrag der Föderation an der neutralen Zone in der Nähe des romulanischen Reiches. Eigentlich eine Routineaufgabe, doch plötzlich passiert etwas ungewöhnliches. Aus der neutralen Zone rast ein kleines Scoutschiff in das Föderations-Gebiet. Die an Bord befindlichen Gardianer bitten um politisches Asyl. Kurz darauf erscheint ein Regierungskreuzer der Garidianer, welcher die Auslieferung der Verbrecher im Scoutschiff verlangt. Das Schiff romulanischer Bauart macht zur Unterstützung dieser Bitte schon mal seine Phaser feuerbereit...

Wie jede gute Fernsehfolge von »Star Trek: The Next Generation« beginnt auch »A Final Unity« (»Eine endgültige Vereinigung«) mit einem »Teaser«; einer drei Minuten langen Sequenz, die auf dem Höhepunkt der Spannung endet. Dann setzt der bekannte Vorspann ein, der Schauspieler und Filmcrew beim Namen nennt. Doch statt Kameraleuten und Regisseuren erscheint der Name der Software-Firma Spectrum Holobyte, denn bei »A Final Unity« handelt es sich nicht um eine TV-Episode, sondern um ein Computerspiel. Für die Handlung haben die Entwickler alle Register gezogen und genug Stoff für ein halbes Dutzend Fernsehfolgen integriert: Zu Spielbeginn nimmt Picard die flüchtigen Garidianer auf und erfährt von deren politischen System. Die »Patrizier« auf dem Planeten unterdrücken seit tausend Jahren die »Plebeianer«. Als Grundlage dienen ihnen die vier heiligen Schriftrollen des »Lawgivers« die unter anderem die Vormachtstellung der Patrizier untermauern. Dieser Prophet hat angeblich auch eine fünfte Schriftrolle verfaßt, welche die Rechte der Plebeianer definierte, doch vor der Veröffentlichung wurde er mit seinem Gefolge von den Patriziern ins All verscheucht. Die fünfte Schriftrolle, welche die



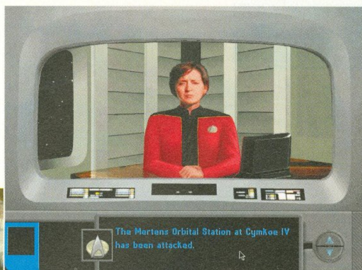
Von der Brücke aus erreichen Sie die einzelnen Stationen der Enterprise



Nach sieben Jahren Fernsehserie zückt Commander Riker seinen Phaser jetzt auch auf dem PC

boris schneider

Böse Zungen könnten behaupten, das Next-Generation-Spiel würde sich im Spieldesign schamlos bei Interplays Enterprise-Titeln bedienen. Allerdings hat Spectrum Holobyte gerade im Design des Brückenteils bei Null begonnen und vieles komplett anders entwickelt. Statt Wing-Commander-Action gibt es hier ein Strategiespiel; wer das nicht mag, gibt die Kontrolle einfach an den Klingonen Worf weiter.
Die insgesamt sieben Mini-Adventures zeigen ähnliche Probleme wie Interplays Vorbilder: Alle sind relativ klein und in sich geschlossen. Bei den Puzzles gibt es keine neuen Innovations-Durchbrüche, wobei Komplexität und Schwierigkeit im Spiel nach und nach ansteigen – also nicht gleich abschalten, nur weil Sie die erste Mission relativ schnell gelöst haben.
Wenn mich am ansonsten grundsoliden Programm eines stört, dann ist es die Grafik. Die Verquickung vieler unterschiedlicher Stile macht die Illusion, »im Spiel« zu sein, oft kaputt. Ertappt man sich beim Angucken eines neuen Bildes dabei, als erstes nicht das Alien sondern die andere Zeichentechnik zu bemerken, haben die Grafiker was falsch gemacht.
Auch die Animationen der Crewmitglieder könnten um einiges schöner sein. Spätestens in der zweiten Spielhälfte sollte Sie die intelligente Story jedoch derart mitreißen, daß Sie über solche Grafik-Schwächen wohlwollend hinwegsehen.



Neues von Starfleet: Mitten in einer Mission werden Sie von Hilferufen unterbrochen



In den höheren Spielstufen bestimmen Sie selbst, wen Sie auf die Planeten beamen

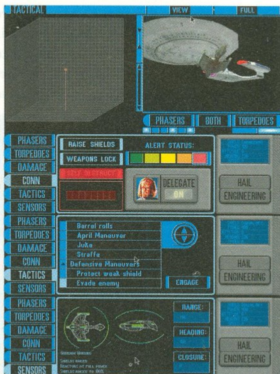
Unterdrückung der Plebeianer aufheben könnte, blieb für immer verschollen.

Sollten Sie sich entscheiden, mit der Crew der Enterprise nach dieser Rolle zu suchen, passieren mehrere Dinge nahezu gleichzeitig: Auf eine Experimental-Station der Föderation wurde ein Angriff verübt; die Enterprise soll dorthin, um Verletzte zu retten und ein Abstürzen des Reaktorkerns auf den Planeten zu verhindern. Sie sollen dabei möglichst auch noch die Angreifer identifizieren. Auf einem Zoo-Planeten, der in die Föderation aufgenommen werden will, verschwand eine Biologin spurlos – die Enterprise soll nach ihr suchen. Ferengi schmuggeln indes offensichtlich illegale Waren aus dem Gebiet der Romulaner in die Föderation. Die Romulaner wiederum greifen ohne erkennbaren Grund einen strategisch unwichtigen Außenposten der Föderation an. Und dann taucht auf einmal ein Vertreter einer seit hunderttausend Jahren vermißten Alien-Gemeinde auf. Die Handlungsstränge beginnen sich zu überlappen und natürlich in einem furiosen Finale zu enden, bei dem es um nichts geringeres geht als die absolut ultimative Waffe, das geheimnisvolle »Unity Device«.

Das Spielprinzip von »A Final Unity« orientiert sich stark an den beiden Star-Trek-Spielen, die Interplay zur »alten« Serie produzierte. Das Geschehen teilt sich auf zwei Ebenen, die einander abwechseln. Im Raumschiff kann man in Brücke und Maschinenraum Komandos geben; hier sind Elemente von Simulation und Taktikspiel eingebaut. Haben Sie ein interessantes Ziel erreicht, welches sich von der Brücke der Enterprise nicht ausreichend erforschen läßt, beamen vier Crewmitglieder auf das entsprechende Objekt. In den Raumstationen oder auf den Planeten wird man dann mit klassischen Adventure-Elementen konfrontiert. Die Figuren laufen durch bildschirmgroße Grafiken, suchen nach Gegenständen, reden mit anderen Charakteren und lösen Puzzles.

Das Besondere an »A Final Unity« ist, daß sich die einzelnen Handlungselemente auch zeitlich überlappen und der Spieler in der Rolle des Captain Picard manchmal recht schwere Entscheidungen treffen muß: Verfolge ich das Alien, das gerade geflohen ist, oder versorge ich erst die Verletzten? Lasse ich mich durch einen weiteren Hilferuf von meiner augenblicklichen Mission ablenken? Durch geschickte Programmierung wird das Spiel nicht unlösbar, wenn Sie sich auf die eine oder andere Art entscheiden. Das Finale ist in jedem Fall zu erreichen. Allerdings kann es Ihnen passieren, daß Sie je nach Entscheidung nicht die volle Punktzahl erhalten oder die Adventure-Sequenzen daran angepaßt werden, daß Sie erst später, respektive zu spät an bestimmten Orten aufgetaucht sind. Das verleiht »A Final Unity« einen hohen »Mehrfach-Spielwert«: Beim ersten Durchspielen haben Sie nicht alle Handlungsmöglichkeiten gesehen und sollten mindestens noch einmal von vorne beginnen und sich an Schlüsselstellen anders entscheiden.

Auf der Brücke der Enterprise haben Sie Zugriff auf vier verschiedene Stationen. In der »Astrogation« suchen Sie auf der Ster-



Wenn Ihnen die vielen Panels des Taktik-Bildschirms zu kompliziert sind, können Sie das Kommando auch an Offizier Worf übergeben



im wettbewerb

Das neue Star-Trek-Adventure ist auch das beste; Interplays »25th Anniversary« leidet an zu mickriger Komplexität. Der Nachfolger »Judgment Rites« ist nur auf Diskette zu haben und versuchte mit mangelnder Logik, die Spieldauer etwas zu strecken. Gegenüber dem mäßig interaktiven »Daedalus Encounter« kann A Final Unity mit Bravour bestehen; als Science-fiction-Alternative bietet sich auch das mit deutschen Untertiteln lieferbare »Under a Killing Moon« an.

STTNG: A FINAL UNITY	82
ST: Judgment Rites	73
Under a Killing Moon	71
ST: 25th Anniversary	70
Daedalus Encounter	64

nenkarte Ihre neuen Ziele aus und legen den Kurs der Enterprise fest. Im »Tactical«-Bildschirm landet man, wenn die Enterprise von Gegnern angegriffen wird. Hier haben Sie die Kontrolle über Waffensysteme und Schilde. Die »Comms« dienen der Kommunikation mit anderen Schiffen in Ihrer Nähe sowie dem Starfleet-Kommando. Der »Computer« enthält eine Datenbank mit allen für das Spiel relevanten Fakten und Hintergrundinformationen. Er führt auch automatisch ein Logbuch über alle Ereignisse, so daß Sie alle gesammelten Informationen abrufen können und sich selbst keine Notizen machen müssen. Auf der Brücke selbst stehen Ihnen noch Data, Troi, Riker und Worf zur Verfügung, um Hinweise und Meinungen zu geben.



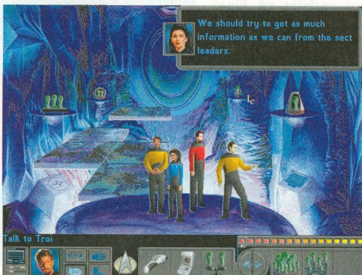
Kein Wunder, daß Captain Picard wieder heim will, hat man ihn doch in ein ganz besonderes Solarium verfrachtet

Sollten Sie Gäste an Bord haben, können Sie in der »Conference Lounge« mit ihnen reden. Der Turbolift führt Sie zu drei weiteren Zielen: Im »Engineering« steuern Sie Antrieb, Lebenserhaltungssysteme, Schilde und Computerfunktionen des Schiffs. Der »Transporter« dient dazu, Teams auf andere Planeten, Raumschiffe oder Stationen zu beamen. Und auf dem »Holodeck« dürfen alle Filmsequenzen, die Sie bisher im Spiel gesehen haben, noch einmal betrachtet werden.

Damit Sie von den vielen Funktionen auf der Brücke nicht eingeschüchtert werden, haben die Programmierer zwei wichtige Hilfestellungen eingebaut. Zum einen dürfen Sie zum Spielstart einen von drei Schwierigkeitsgraden aussuchen. Auf dem einfachsten Niveau kann man kaum etwas falsch machen und die Enterprise nicht ernsthaft beschädigen; beim höchsten hingegen kann es schon bei der ersten Raumschlacht »Game Over« heißen. Außerdem dürfen Sie die beiden wirklich komplizierten Abschnitte (Tactical und Engineering) an Worf und Geordi LaForge übergeben, die dann quasi als Autopilot fungieren. Auch um die Astrogation brauchen Sie sich nicht allzuviele Sorgen zu machen, wenn Sie nur der Handlung folgen wollen: Die wichtigen Ziele werden vordefiniert und es genügt ein Klick auf die »Warp«-Taste, um das entsprechende System anzufliegen. Wer lieber selbst das Ruder in die Hand nimmt, kann einige hundert Sternensysteme anfliegen und erforschen.

Der gewählte Schwierigkeitsgrad wirkt sich auch auf die Adventure-Szenen aus. Wenn Sie es lieber einfach mögen, werden Team und Ausrüstung für Sie zusammengestellt. Sind Sie hingegen Tüftler mit hohem Schwierigkeitsgrad, müssen Sie selbst entscheiden, wen Sie auf den Planeten beamen. Manche Puzzles lassen sich nur mit bestimmten Charakteren lösen, so daß die Wahl der Crew sehr wichtig ist. Sollten Sie einmal feststellen, daß Ihnen eine Person fehlt, können Sie auch wieder zum Schiff zurückbeamen und das Team neu ausstatten.

In den Adventure-Szenen selbst wird Ihnen bei niedrig eingestelltem Schwierigkeitsgrad ein wenig geholfen. Wenn Sie



Sollten Sie an einer Stelle festhängen, geben die Crewmitglieder kleinere Tips, die Ihnen wieder auf die Sprünge helfen

florian stangl

Ich gestehe: »Raumschiff Enterprise« fand ich von klein auf nett, den Nachfolger »The Next Generation« eher langweilig. Leicht voreingenommen (»Data? Ich will Spock!«) klickt man sich durch die ersten Bilder von »A Final Unity«, rettet zu Beginn noch widerwillig die Flüchtlinge und ist plötzlich mitten in einer spannenden, komplexen Geschichte mit lebendig wirkenden Charakteren.
Die verzweigende, aber nie zerfaserte Handlung und die vielen Lösungsmöglichkeiten gefielen mir ebensogut wie die unaufdringliche Hilfsfunktion oder die intelligent unterteilten Schwierigkeitsgrade.
Erfreulicherweise haben gestandene »Trekkies« keine großen Vorteile bei der Lösung der sieben Adventures. Wer nie eine Fernsehfolge gesehen hat, aber alle Hinweise aufmerksam liest, die Gespräche mitverfolgt und die logischen Schlüsse zieht, kommt ebenfalls weiter.
Mein Fazit: Ein angenehmer Lichtblick im zuletzt eher mäßigen Adventure-Einerlei.

Die brandneuen CD-ROM Spiele

COM SOFT VERSANDHANDEL
Laden & Versand
Knooper Weg 144 24105 Kiel
Tel. 0431-56 76 76
Fax. 0431-57 83 80
Mo - Fr 10.00 -18.00 Sa 10.00 - 13.00

CROSS Computersystems GmbH
Laden & Versand
Körnebachstr. 95 44143 Dortmund
Tel. 0231 - 53 11 334
- 53 11 335
Fax. 0231 - 53 11 333
Mo - Fr 10.00 - 18.30 Sa 10.00 - 14.00

So finden Sie Ihr Spiel :

1: Action 2: Simulation e : engl. Spiel
3: Adventure 4: Sport e/d : deut. Anleitung
5: Rollenspiel 6: Geschickl. d : komplettdeutsch
7: Sammlung 8: Strategie

CD SPIELE

11 th Hour *	e/d	8	87.-
Aces Collection * (3x Aces)	e/d	3	85.-
Aces of the Deep	d	2	79.-
Aces of the Deep Mission *	d	zus	44.-
Across the Rhine *	d	2	89.-
Action Soccer *	d	4	69.-
Alone in the Dark II incl. I	d	3	65.-
Alone in the Dark III	d	3	87.-
All Around Hollywood	d	inf	44.-
Apache Longbow *	e/d	2	89.-
Armored Fist	e	2	79.-
Atari 2600 Action Pack	d	7	69.-
Aufschwung Ost *	d	2	77.-
Battle Bugs	d	2	49.-
Battledrome	d	1	49.-
Battle Isle II	d	3	75.-
Battle Isle II Erbe des Titan	d	2	49.-
Battle Race *	e/d	1	69.-
Bazooka Sue *	d	3	85.-
Betrayal at Krondor	d	3	65.-
Biing *	d	2	69.-
Big Red Adventure	d	3	79.-
Bioforge	d	3	89.-
Burning Steel II	d	2	79.-
Burning Steel III	e	2	77.-
Carribean Desaster *	d	2	85.-
Chaos Control *	e/d	1	79.-
Civil War (Amerika) *	d	8	89.-
Colonization	d	8	85.-
Comanche incl. Mission 1&2	d	2	65.-
Command & Conquer *	e/d	8	88.-
Commander Blood *	d	2	76.-
Creature Shock	e/d	1	89.-
Crusader *	d	8	94.-
Cyberia	d	1	88.-
Cyberwar	d	1	89.-
Daedelus Encounter *	d	2	89.-
Dark Sun II Wake o. Ravager	e/d	3	75.-
Das Schwarze Auge I	d	3	39.-
Dark Forces	e/d	1	89.-
Der Clou	d	3	75.-
Der Reeder	d	2	75.-

Lösungsbuch (dt)
Full Throttle (Vollgas) * 19.-

Descent	e/d	1	75.-
Die verrückte Rallye *	d	3	74.-
Discworld	e/d	1	79.-
Dragon Lore	d	3	65.-
Dungeon Master II *	d	5	84.-
Earth Siege	d	8	79.-
Earth Siege Expansion CD *	d	zus	49.-
Ecstatica	e/d	3	79.-
Elite 3 First Encounters	d	2	75.-
Fantasy Empire	d	3	66.-
FIFA Soccer	d	4	66.-
Flashback	d	6	55.-
Flight Commander II *	d	2	79.-
Flight of the Amazon Queen *	d	3	76.-
Freddy Pharkas *	d	3	79.-
Fußball Total	d	4	84.-
Gabriel Knight	d	3	79.-
Goblins 3	d	3	89.-
Hammer of the Gods	d	6	74.-
Hattrick! *	d	4	69.-
Heretic *	e/d	1	79.-
Höhlenwelt	d	3	77.-
Incredible Machine 2 *	d	8	79.-
Incredible Toons *	e/d	8	67.-
Iron Cross *	e	8	84.-
Jagged Alliance	e/d	8	69.-
Joy of Sex *	e/d	2	69.-
Jungle Strike	e/d	1	74.-
Kaiser Deluxe *	d	2	59.-
Kings Quest Coll. 1-6	e/d	3	75.-
Kings Quest 7	d	3	79.-
Klick'n Play	d	2	79.-
Larry Collection 1-6	e/d	7	75.-
Legend of Kyrandia 3	d	3	69.-
Little Big Adventure	d	3	88.-
Lothar M. Super Soccer *	d	4	65.-
Lucas Arts Classic Advent.	d	7	98.-

CD SPIELE

Mad News Extrablatt	d	zus	37.-
Magic Carpet	d	1	89.-
Magic Carpet Hidden Worlds	d	zus	39.-
Magic of Endoria *	d	3	55.-
Maniac Mansion 2 DOTT	d	3	85.-
Marco Polo *	e/d		75.-
Master of Magic	d	8	85.-
Menzoberranzan	e/d	5	74.-
Monty Python	e	7	72.-
Nascar Racing	e/d	2	69.-
Navy Strike *	d	2	89.-
NBA Live '95	e/d	4	89.-
NHL Eishockey `95	d	4	79.-
Noctropolis	e/d	3	89.-
Panzer General	e/d	8	75.-
PGA Tour Golf	e/d	2	88.-
Phantasmagoria (7 CDs) *	d	3	95.-
Pinball Dreams Deluxe	e/d	2	69.-
Pinball Fantasies Deluxe	e/d	2	59.-
Pinball Wizard 2000 *	e/d	2	69.-
Police Quest IV	d	3	77.-
Project Paradise *	e/d	1	69.-
Psycho Pinball	e	1	69.-
Quest for Glory IV *	e/d	3	79.-
Railroad Tycoon & Civil.	e/d	7	59.-
Ravenloft	d	3	66.-
Rebel Assault	d	1	79.-
Renegade - Battle f. Jacobs	e/d	1	79.-
Sam & Max	d	3	94.-
Sensible World of Soccer *	d	4	66.-
Sim City 2000	d	2	83.-
Sim Town *	d	2	96.-
Sim Tower *	d	2	84.-
Simon the Sorcerer II *	d	3	76.-

Sehr geehrte Kunden,
diese Anzeige ist natürlich nur ein Auszug aus unserem reichhaltigen Gesamtangebot. Wir führen auch Amiga-CD32, Erotik und Shareware. Fordern Sie unseren Gesamtkatalog incl. 1 aktuellen Demo-CD für 5 DM in Briefmarken an. Neuerscheinungen erfragen Sie bitte telefonisch.
Ihr CROSS / COM-Soft Team

Skyreals of Jorune - Alien L.	e/d	5	85.-
Space Quest 6 *	d	3	89.-
Space Quest I - V	e/d	3	88.-
Star Trek 25th Annivers.	d	3	59.-
Star Trek Next Generation *	d	2	99.-
Sternenschweif DSA II	d	3	69.-
Stone Prophet *	e/d	8	79.-

Lösungsbuch (dt)
Lost Eden, Myst, Noctropolis zusammen 19.-

Stone Racers	d	2	69.-
Subwar 2050 incl. Missions	d	2	89.-
Superhero League of Hob. *	e	3	69.-
Super Karts	e/d	1	84.-
System Shock	d	3	74.-
Tank Commander	d	1	84.-
Tie Fighter incl. Mission (3.5)	d	2	99.-
Tie Fighter Mission Def.o.Emp.	d	zus	29.-
Theme Park	d	2	69.-
The Lost Eden *	e/d	3	89.-
Tornado & Falcon 3.0	e/d	2	65.-
Tower Assault Alien Breed III	e/d	1	63.-
Transport Tycoon	d	2	89.-
Transport Tycoon World Editor	d	zus	39.-
Ultima 7 Bundle	e/d	7	94.-
US NAVY Fighters	d	2	88.-
USS Ticonderoga *	e/d	8	79.-
Voyeur *	d	3	89.-
War Unlimited *	d	8	88.-
Warcraft	e/d	8	75.-
Wing Comm. 1 & 2 Deluxe	e	7	66.-
Wing Commander 3	d	1	95.-
Wings of Glory	d	2	75.-
Whales Voyage II *	d	3	89.-
Woodruff - Schnibble o. A.	d	3	75.-
X-COM - Terror from the Deep	d	8	94.-
X Wing	e/d	2	59.-

Angebote

7 th Guest	e/d	3	25.-
Arcade Pool + Overdrive	e/d	2	39.-
Battle Hawks	d	2	35.-
Central Intelligence	e/d	8	49.-
Conspiracy	d	3	39.-
Corridor 7 enh. Version	d	3	49.-
Cyclemania	e/d	2	49.-
F 19 Stealth Fighter (50+1)	e/d	2	39.-
Gunship (50+1)	e/d	2	29.-
Mega Race	d	2	29.-
Microcosm	e/d	1	28.-
Monkey Island I oder II je	d	3	37.-
Oldtimer	d	7	49.-
Patrizier Classic	d	2	49.-
Pirates Gold	d	3	39.-
Railroad Tycoon (50+1)	e/d	2	39.-
Raptor 1-3	e/d	1	59.-
Rise of the xxxxx	e/d	1	49.-
Sensible Soccer Int.	e/d	4	36.-
Silent Service II (50+1)	e/d	2	29.-
Wing Armada (nur 3.5")	e/d	2	29.-
Winter & Summer Challenge	e/d	4	39.-
World Cup USA 94	d	2	29.-

50+1 = 50 Shareware + 1 Original auf einer CD

Hardware

Mitsumi FX-400	299.-
Conner 540 MB CFA	299.-
Quantum 730 MB SCSI Lightning	399.-
Game Card Eliminator	49.-
Joystickumschalter (1 oder 2 Player)	49.-
Gravis Joystick	49.-
Gravis Analog Pro Joystick	59.-
Gravis Phoenix	199.-
Gravis Gamepad	39.-
Thrustmaster Flight 2	159.-
Wingman Extreme	99.-
Soundblaster 16 Value Edition	189.-
Soundblaster 16 PRO IDE CSP	299.-
Soundblaster AWE-32 CSP	459.-

Lösungen

Alone in the Dark 3	19.-
Amberstar	19.-
Bioforge	19.-
Creature Shock	19.-
Das Schwarze Auge 1	24.-
Das Schwarze Auge 2	24.-
Dark Forces	19.-
Death Gate	19.-
Discworld *	19.-
Dungeon Master II *	19.-
Ecstatica	19.-
Höhlenwelt Saga Teil 1	19.-
Indiana Jones 4	19.-
Inherit the Earth	19.-
King`s Quest 7	19.-
Lands of Lore	19.-
Legend of Kyrandia III	19.-
Menzoberranzan	19.-
Might & Magic 3 oder 4 je	19.-
Might & Magic 5 incl. World of Xeen	19.-
Monkey Island 1 oder 2 je	19.-
Ravenloft Strahd`s Possesion	19.-
Sam & Max	19.-
Superhero League of Hoboken	19.-
Ultima 8 Pagan	19.-
Ultima Underworld 1 oder 2 je	19.-
Woodruff	19.-
Wizardy 7	19.-
Zak Mc Kracken	19.-
11 th Hour *	19.-
Flight of the Amazon Queen *	19.-
Phantasmagoria *	19.-
Space Quest 6 *	19.-
Stonekeep *	19.-

Ständig neue Lösungshefte !!

Unsere Spiele des Monats:

Vollgas
Das LucasArts Rennspiel gegen langweilige Sommernächte.
Anleitung deutsch nur 65.-

Jetzt wird aufgeräumt :
Populous 2 + Powermonger, Syndicate Plus, Strike Commander, SSN-21 Seawolf, Fields of Glory, Wing Commander II, Privateer, Inferno, Falcon 3.0
je Spiel nur 33.-

Top - Spiele auf CD ROM

Flugsimulator 5.1
Komplett englisch nur 69.-

Flight of the Amazon Queen
Komplett deutsch nur 76.-

CD Rom Paket 02
Out Run, World Cup USA`94, Links, James Pond II, Winter Olympics, Johnny Castaway, Phil Collins u.v.a.mehr! nur 89.-

Hattrick ! *
Fußball vom Feinsten!
Komplett deutsch nur 69.-

Flight Unlimited
Grenzenlos gut, grenzenlos real! Heben Sie doch einfach ab!
Komplett deutsch 89.-

Der Reeder
Gegen Sie ist Onassis nur ein kleiner Fisch!!
Komplett deutsch nur 65.-

Jagged Alliance
Strategie-Fans kommen voll auf Ihre Kosten
Anleitung deutsch nur 69.-

Alex Dampier Eishockey
Komplett deutsch nur 59.-

Slipstream 5000
Mit 600 Km/h durch Tokio!
Anleitung deutsch nur 65.-

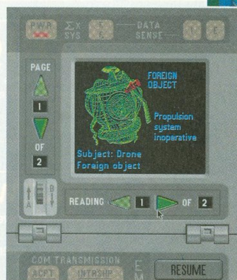
Lost Eden
Die Dinosaurier sind wieder da!
Anleitung deutsch nur 79.-

Angebote freibleibend und unverbindlich solange der Vorrat reicht. Produkt- und Preisänderungen vorbehalten. Die angegebenen Preise sind ausschließlich Versandpreise ab Lager Dortmund / Kiel zzgl. Porto. Es gelten unsere AGB, die wir Ihnen auf Wunsch gerne zusenden. Bei Anzeigenschluß noch nicht verfügbar- Vorbestellung erbeten.

Versandkosten: Die Lieferung erfolgt gegen Nachnahme oder Vorkasse, ins Ausland nur gegen Vorkasse (Euroscheck + 20.- DM). UPS NN zzgl. 17.- DM, bei Vorkasse zzgl. 10.- DM. Post NN zzgl. 10.- DM, bei Vorkasse zzgl 8.- DM. Als Vorkasse wird generell nur Euroscheck akzeptiert ! Auf Wunsch versenden wir in Sicherheitsverpackungen (+ 3,50 DM).

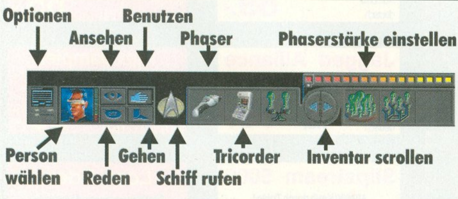
länger als zwei bis drei Minuten in einem Bild verweilen ohne recht weiterzukommen, gibt es einen sehr sanften Hinweis von einem der Crewmitglieder. Lösungen werden nicht verraten, aber Anfänger erhalten Informationen, wo sich die Suche nach weiteren Objekten und Informationen lohnt. Auf dem Profi-Level sind Sie hingegen auf sich alleine gestellt. Übrigens können Sie den Schwierigkeitsgrad auch während des Spiels ändern; solange Sie auf der Brücke nicht in einem Raumkampf verwickelt sind, läßt sich das Programm für die zukünftigen Ereignisse einfacher oder schwerer machen.

Für eine Filmumsetzung auf CD-ROM gibt es ungewöhnlich wenige Zwischensequenzen. Neben dem Teaser und dem Vorspann zu Spielbeginn sind in der Regel nur einige Sekunden lange Schnipsel der Enterprise von außen zu sehen. Gegen Ende des Spiels bekommen Sie allerdings noch einige furiose Weltraum-Aufnahmen zu Gesicht, die für den Grafik-Durchhänger in der Mitte entschädigen. Auf manchen Grafikkarten sehen diese Filmszenen allerdings nicht sehr schön aus; »A Final Unity« ist hier auf einen speziellen VGA-Modus mit 65.000 Farben ausgelegt, den es nicht auf jeder Grafikkarte gibt. Die Umrechnung auf 256 Farben für ältere Modelle ist leider nicht sehr gut gelungen. In den Filmsequenzen tauchen nicht die Original-Schauspieler, sondern nur 3D-Modelle auf.

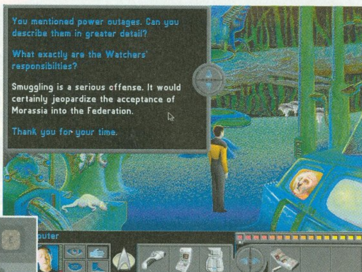


Endlich sehen Sie den Tricorder mal in Nahaufnahme; dank SVGA-Grafik mit verblüffend echt wirkenden Displays

Der interaktive Teil des Spiels präsentiert sich durchgehend in Super VGA mit 256 Farben, was insbesondere der Darstellung von Instrumenten und Bedienelementen zu Gute kommt. Star-Trek-Fans bekommen den typischen »Okuda-Look« in nahezu allen Bildschirmen zu sehen. Bei den Adventure-Sequenzen wird eine manchmal etwas wirre Mischung von gescannten Zeichnungen, mit 3D-Programmen berechneter Grafik, am PC gemalten Figuren und digitalisierten Fotografien verwendet.



Die Bedienung des Adventure-Teils mit Symbolen ist sehr einfach



In Dialogmenüs entscheiden Sie, wie die Konversation mit anderen Wesen verläuft

Jede Menge digitalisiert wurde aber für die Sprachausgabe: Sämtliche Dialoge werden von den Original-Schauspielern der Serie gesprochen, was sich gerade bei Charakteren wie Worf oder Captain Picard gelohnt hat. Deren Stimmen sind gegenüber den deutschen Synchron-Sprechern einfach phantastisch und wurden auch wunderbar klar aufgenommen und gesampelt. Auch der Rest des Soundtracks ist vollkommen digital – dadurch hören Sie grundsätzlich Original-Soundeffekte aus der Fernsehserie. Lediglich bei der Titelmusik wurde ein wenig gespart. So ertönen zwar die bekannten Melodien, diese wurden aber offensichtlich auf einem durchschnittlichen Synthesizer eingespielt und dann digitalisiert.

Die US-Fassung des Spiels dürfte Ende Juni nach langer Wartezeit endlich in den Geschäften stehen; eine deutsche Fassung soll folgen. Die exzellente Sprachausgabe wird hier nicht angerührt, vielmehr sollen nur alle Bildschirmtexte (die auch in der englischen Version zuschaltbar sind) übersetzt werden. Weitere Next-Generation-Spiele, basierend auf dem gleichen Programmier-System, sind übrigens schon in Arbeit. **(bs)**

star trek: a final unity

☐ 286 ■ 386/486 ☐ VGA ■ Super VGA ■ Soundblaster ☐ S'Blaster Pro ☐ General MIDI ☐ CD-Audio ■ Maus ☐ Joystick

Spiele-Typ	Grafik-Adventure
Hersteller	Spectrum Holobyte
Ca.-Preis	DM 130,-
Kopierschutz	–
Anleitung	Englisch; gut
Spieltext	Englisch; schwer (deutsche Version in Vorbereitung)
Anspruch	Für Einsteiger und Fortgeschrittene
Bedienung	Gut
Grafik	Befriedigend
Sound	Sehr gut

Freies RAM: min. 4 MByte
Festplattenplatz: ca. 3 MByte
CD-Belegung: ca. 640 MByte

Besonderheiten: Enterprise-Adventure mit mehreren Handlungssträngen und Strategiespiel-Teil.

Wir empfehlen: 486er (min. 66 MHz) mit 8 MByte RAM, Maus und VESA-SVGA (65.000 Farben).

82

GINGCO

Wenn Sie

Donner wollen, dann lassen Sie doch mal

Wenn Sie „Volle Power“ statt „Laue Suppe“, wenn Sie „Megasound“ statt „Magermix“ wollen, wenn Sie fühlen wollen, was Sie hören, dann rammen Sie miroSOUND in Ihren PC.

Ob als Stereoanlage im PC mit RDS-Radiotuner, CD-Player-Steuerung, Equalizer und Mixer oder für echtes Live-Feeling bei Action-Games: Mit miroSOUND-Produkten erreichen Sie nie dagewesene Klangqualitäten. Megastarke Sound-Boards, Systemlösungen für Video, Grafik und Kommunikation oder komplette miroMEDIA-Bundles, alles von miro – Smart Multimedia Solutions.

den Blitz

einschlagen.



miroSOUND PCM20 radio, die Stereoanlage im PC
- OPL4 Wavetable Sound
- Radiotuner mit RDS-Decoder in Hifi-Stereo-Qualität
- Stereo-Mischpult
- Graphic Equalizer
- Roland MPU-401

miro

miro A (01) 7 01 55-0 · miro CH (01) 7 41 05 15 · miro D (0531) 21 13-100



„Chip“ miroVIDEO DC1 tv 04/94 miroCRYSTAL 20SD 04/94



„DOS“ miroCRYSTAL 20SD 04/94



„PC-Windows“ miroVIDEO DC1 tv 04/94 miroCRYSTAL 20SV 10/94



„PC-Praxis“ miroCRYSTAL 20SV 10/94



„Windows konkret“ miroCRYSTAL 20SV 6/94



„Win“ miroC1782 10/94



„PC-Direkt“ miroVIDEO DC1 clip 2/95



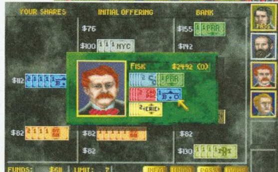
„MACup“ miroC2193 02/95



1830



Darf ich vorstellen: Railroad Tycoons häßlicher Vetter. Bei der Brettspielumsetzung »1830« kommt die Eisenbahn-Romantik kurz; hier wird taktiert und um Aktien gedealt.



Alle paar Runden darf neu um Aktien gezockt werden. Investieren Sie nicht ausschließlich in die Firma, bei der Sie gerade auf dem Direktorensessel sitzen.

Diese etwas traurige Landkarte bekommen Sie die meiste Zeit zu sehen. Farbige Linien zeigen unsere Lok-Routen, die vom Programm automatisch gewählt werden.

Im 19. Jahrhundert beginnt die Blütezeit der großen Eisenbahnlinien. Mächtige Investoren errichten Streckennetze und jagen sich gegenseitig Firmenanteile ab. Moment mal, klingt das nicht irgendwie nach dem Microprose-Klassiker »Railroad Tycoon«? Jein – denn obwohl Avalon Hills »1830« ein ähnliches Szenario wählt, sind die spielerischen Schwerpunkte anders. Hier ist das Taktieren im Umgang mit Firmenanteilen entscheidend; welcher Zug welche Hexagon-Zielorte ansteuert, entscheidet der Computer im Alleingang. Hauptkniff bei »1830« ist die Aufteilung zwischen Ihrem Privatvermögen und dem Kapital, das der Firma zur Verfügung steht, deren Direktor Sie sind. An den Börsen handeln Sie und Ihre menschlichen oder vom Computer gesteuerten Rivalen um Anteile – erst wenn man eine bestimmte Anzahl beisammen hat, darf man auch die Geschicke einer Firma leiten. Hier erwirtschaften Sie regelmäßige Einkommen durch Streckenverbindungen. Pro Runde können Sie ein weiteres Verbindungsfeld auf der Karte plazieren oder »aufwerten«; auf letztere Weise schafft man Weichen und neue Querverbindungen. Kaufen Sie Züge, werden diese automatisch auf die lukrativsten Routen angesetzt. Firmengewinne lassen sich bunkern (um Geld für größere Investitionen zu sparen) oder als Dividende auszahlen (davon profitiert auch Ihre Aktienkasse: Zum einen bekommen Sie einen Dividenden-Anteil ab, zum anderen steigt der Wert der Aktien).

Niedlich animierte Loks können Sie sich hier abschminken; dafür sorgen Ereignisse wie neue Zugtypen und das »Einkassieren« älterer Lok-Modelle für Abwechslung. Außerdem sollte man nicht stur Aktien einer Firma bunkern: Sie können auch an dem Erfolg Ihrer Mitbewerber profitieren oder gar Übernahmeversuche starten. Interaktion zwischen den Spielern gibt's auch bei der Versteigerung von Gebraucht-Lokomotiven: Wer kurz vor der Pleite steht, drückt gerne mal einen Billigzug ab – Kredite gibt's nicht. **(hl)**

Wer Dividende auszahlt, steigert den Wert der Firmenaktien. Horten Sie das Geld für Investitionen, blättert der Kurs hingegen ab.

heinrich lenhardt

Uff, nur gut, daß das englische Handbuch geduldig erklärt und mit vielen bunten Bildchen ausgestattet ist. Das Regelwerk dieser Brettspiel-Adaption ist nämlich recht sperrig und erschließt sich erst nach einigen Proberunden und fleißiger Lektüre. Mit dem leichtgewichtigen Schienennetz-Ausbaucharme eines Railroad Tycoon hat das trockene »1830« wenig zu tun. Hier sind vor allem Fans von Taktik- und Aktienkurs-Allerlei in ihrem Element.

So solide der spielerische Unterbau sein mag – etwas mehr Pep hätte nicht geschadet. Zwar ist die Grafik zweitrangig, aber kleiner Luxus wie eine hochauflösende Landkarte geht mir z.B. ab. Dafür haben die Designer im »Custom«-Menüpunkt brav allerlei Schalterchen eingebaut, damit Fortgeschrittene sich die Regeln zurechtbiegen können. Ein recht ordentliches Programm mit originellem Szenario, aber sicher nichts für die breite Masse. Hexagon-Kundige, die mal was anders machen wollen als Panzer verschieben, sollten ein Probespiel riskieren.

1830

☐ 286 ■ 386/486 ■ VGA ☐ Super VGA ■ Soundblaster ■ S'Blaster Pro ■ General MIDI ☐ CD-Audio ■ Maus ☐ Joystick

Spiele-Typ	Strategiespiel
Hersteller	Avalon Hill
Ca.-Preis	DM 100,-
Kopierschutz	Erträgliche Handbuchabfrage
Anleitung	Englisch; gut
Spieltext	Englisch; mittelschwer
Anspruch	Für Fortgeschrittene und Profis
Bedienung	Befriedigend
Grafik	Ausreichend
Sound	Ausreichend

Freies RAM: min. 4 MByte
Festplattenplatz: ca. 1 oder 10 MByte
CD-Belegung: ca. 10 MByte

Besonderheiten:
Drei Schwierigkeitsgrade für die Computergegner. Optional mehrere menschliche Spieler (nacheinander).

Wir empfehlen: 386er (min. 33 MHz) mit 4 MByte RAM und Maus.





FLIGHT SIMULATOR 5.1

Alles neu machte der Mai: Microsoft brachte seine angegraute Parade-Flugsimulation auf den aktuellen Stand der Technik und beseitigte die Bugs der Vorversionen.



Im Anflug auf München: Neue Texturen braucht das Land.

Als Microsoft vor rund eineinhalb Jahren die Version 5.0 des berühmten »Flight Simulator« veröffentlichte, freuten sich die einen über die nahezu fotorealistische Grafik beim Flug über Chicago, andere monierten die karge Optik der restlichen Fluggebiete. Kurze Zeit später ereiferten sich ganze Heerscharen genervter Käufer über diverse Bugs und andere Unzulänglichkeiten. Es erschienen deshalb die Versionen 5.0a und 5.0b, welche die schlimmsten Schnitzer beseitigten. Jetzt ist die Version 5.1 auf dem Markt, die zusätzliche Features verspricht.

Eines vorweg: Neue Flugzeuge suchen Sie vergeblich. Die Cessna, die Sopwith Camel, der Learjet (jetzt besser zu kontrollieren) und das Segelflugzeug sind bereits aus den Vorversionen bekannt. Immerhin ist das CD-ROM mit diversen Szenarien vollgepackt, so daß Sie über ziemlich exakt nachgebildeten Städten wie New York, Paris, München oder Los Angeles Ihre Runden ziehen dürfen.

Diverse neue Texturen bieten dem Auge einiges beim Flug über die Felder rund um den neuen Flughafen Münchens, wobei die verwendeten Grafiken teils etwas überladen und seltsam anmuten. Apropos seltsam: Die neuen Wolken sind wirklich sehenswert. Sie fliegen nichts Böses ahnend und plötzlich bauen sich vor Ihnen mehrere Wolkenkratzer auf. Wolkenkratzer? Naja, laut Handbuch sollen die bläulichen Rechtecke Wolken sein...

Neu ist auch die Dunst-Option, die beliebig viel Nebel über das Fluggebiet legt. Damit sind Instrumentenanflüge in dichter Erbsensuppe ebenso möglich wie ein leichter Dunstschleier am Horizont, wenn Sie bei Sonnenaufgang starten. Außerdem: In der Version 5.1 erreichen Sie den Autopiloten ohne den Umweg über die Menüs, die Verwaltung der Szenarien ist besser und endlich wurden die lästigen Probleme mit 16-Bit-Soundkarten gelöst. Das Einbinden alter Szenarien artet aber unter Umständen zu einer argen Fummelei aus, da »Flight Simulator 5.1« vor allem mit selbstdesignten Fluggebieten für die Versionen 5.0a und 5.0b seine Probleme hat. (fs)



Jetzt sind auch Flüge im dichten Nebel möglich

florian stangl

Eine Götterdämmerung ist die Version 5.1 nicht gerade. Die Bugs im Soundbereich wurden endlich beseitigt, was jeder Käufer als selbstverständlich erwarten durfte. Die Wolken wurden meiner Ansicht nach verschlimmbessert und die Texturen sind zahlreich, aber nicht so schön wie in »Flight Unlimited«.

Einige Schnitzer hat sich Microsoft auch diesmal geleistet. Schönstes Beispiel: Offenbar wurden die Flutschleusen in London komplett dicht gemacht, denn die Themse ist überraschend ausgetrocknet – die suchen Sie nämlich vergebens.

Wenigstens wird gleich ein relativ breites Sammelsurium an Fluggebieten mitgeliefert und mit größtenteils ordentlichen Texturen dargestellt. Die Geschwindigkeit ist ab einem DX2-66 unter Super VGA schnell genug, um Piloten-Frust zu verhindern.

Neukäufer sollten auf jeden Fall die Version 5.1 den früheren Programmen vorziehen. Wer jedoch schon den Flight Simulator 5.0a oder 5.0b besitzt, muß überlegen, ob er nicht besser auf die Version 6.0 mit wirklich neuen Features wartet. Spielerisch bleibt bei 5.1 nämlich alles beim alten. Trotzdem gibt es für die Verbesserungen im Detail und die Zusatzszenarien zwei gutmütige Wertungspünktchen mehr.



flight simulator 5.1

☐ 286 ■ 386/486 ■ VGA ■ Super VGA ■ Soundblaster ■ S'Blaster Pro ☐ General MIDI ☐ CD-Audio ■ Maus ■ Joystick

Spiele-Typ	Flugsimulation
Hersteller	Microsoft
Ca.-Preis	DM 130,–
Kopierschutz	–
Anleitung	Deutsch; gut
Spieltext	Englisch; mittelschwer
Bedienung	Gut
Anspruch	Für Fortgeschrittene und Profis
Grafik	Gut
Sound	Befriedigend

Freies RAM: min. 560 KByte + 2,5 MByte EMS/XMS
Festplattenplatz: ca. 13 MByte
CD-Belegung: ca. 200 MByte

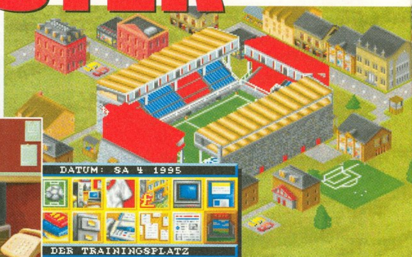
Besonderheiten: Bugs der Vorgänger-Versionen behoben. Diverse Szenarien werden mitgeliefert.

Wir empfehlen: 486er (min. 66 MHz) mit 8 MByte RAM und Joystick.



DER MEISTER

Nicht Bade-, sondern Deutscher Meister wollen Sie mit Ihrem Fußballverein werden. Bewährte Strategie-Freuden für Tabellen-Tüftler.



Im Manager-Büro gibt's ein paar belebende Optionen...

Jedes Gebäude repräsentiert ein anderes Menü – oder klicken Sie einfach eines der Icons im Kästchen links unten an

Panik in der Software-Industrie: Den Deutschen gehen die Namen für ihre heißgeliebten Fußballmanager-Strategie-Epen aus! »Trainer« gibt's in Hülle und Fülle, selbst »Manager« und »Hattrick« haben sich inflationär breitgemacht. Schwere Zeiten für die geplagten Paten, um den deutschen Titel des englischen »Ultimate Football Manager« zu bestimmen. Knapp gescheitert sind die Vorschläge »Mit Kleister« und »Wie heißt er?« – das Kind hat den Namen »Der Meister«.

Ein bißchen Selbstbewußtsein kann nicht schaden, wenn man die aus Dutzenden anderer Programme bekannten Features aufs Neue durchnudelt. Als Manager eines Fußballvereins kümmern Sie sich um Pflichten wie Aufstellung, Spielerhandel, Eintrittspreise und Stadionausbau. Angeheuerte Assistenten sorgen sich um Trainings-Kleinkram oder geben Ihnen einen unverbindlichen Tip für die nächste Spielaufstellung. Nett ist die Bedienung, bei der man zwischen verschiedenen Häuschen wechselt, um z.B. erst die Transferliste zu studieren und dann in der Imbißbude die Currywurst zu verteuern. Wer sich im Dunstkreis des Stadions verläuft, klickt mit rechts: Dann erscheinen Icons für alle Schauplätze; ohne Umwege übers Hauptmenü hüpfen Sie zur gewünschten Station.



Nicht schön, aber aufschlußreich: Beim Spielablauf wird das ganze Match simuliert; einzelne Kicker können Sie genau beobachten.

Bemerkenswert ist der Matchablauf – weniger wegen seiner Tischfußball-Grafik, als vielmehr ob der Tatsache, daß Sie nicht nur Torszenen, sondern das gesamte Spiel sehen. Natürlich mit zuschaltbarer Zeitkompression, wie wir dankbar registrieren. Schwachstellen in Kader oder Spielstrategie lassen sich so besser nachvollziehen, als beim sturen Studium von Talentpunkt-Kolonnen.

Meisterlich ist die Flexibilität des Programms: Je nach Team starten Sie in Regionalliga, 2. Division oder oberster Klasse. Neben den Namen von Mannschaften und Spielern lassen sich auch deren Stärkewerte ändern. Und wer sich das Leben leicht machen will, gönnt sich satte 10 Millionen Startkapital. Zu den originelleren Features gehören zweifellos die Bestechungsversuche (Tapie-Modus?). (hl)

heinrich lenhardt

Hübsches Programm, aber wer soll's noch kaufen? Bedienung und Options-Fundament vom »Meister« sind solide; Einsteiger werden mit Ehrfurcht an den Einstellungen herumknobeln. Nur ist sowohl beim Spieldesign als auch bei der Technik kaum ein zarter Innovationshauch verspürbar: halt noch ein nettes Manager-Programm, grumpf, naja...

Das Timing ist übel. Fußball-Strategiespiele haben sich in den letzten Jahren seuchenartig vermehrt. Die Freaks dürften auch noch ein Weilchen mit Ikarions hochauflösendem »Hattrick« beschäft sein, das auch langfristig eine echte Herausforderung bietet.

Meine letzte Tribünenkarte würde ich für den »Meister« nicht gerade aufs Spiel setzen. Wer aber mal ins Lager der Fußball-Strategiespiele reinschnuppern will oder die Dinger gar sammelt wie andere Leute Briefmarken, wird hier keinen Reinfall erleben.



der meister

☐ 286 ■ 386/486 ■ VGA ☐ Super VGA ■ Soundblaster ☐ S'Blaster Pro ☐ General MIDI ☐ CD-Audio ■ Maus ☐ Joystick

Spiele-Typ	Sport-Strategiespiel
Hersteller	Impressions
Ca.-Preis	DM 100,-
Kopierschutz	–
Anleitung	Deutsch; befriedigend
Spieltext	Deutsch; befriedigend
Anspruch	Für Einsteiger und Fortgeschrittene
Bedienung	Gut
Grafik	Befriedigend
Sound	Ausreichend

Freies RAM: min. 4 MByte
Festplattenplatz: ca. 5 MByte

Besonderheiten:
Team-Editor; Startkapital einstellbar.

Wir empfehlen: 386er (min. 33 MHz) mit 4 MByte RAM und Maus.





PRISONER OF ICE

Infogrames schickt unerschrockende Spieler ins Horror-Ambiente von H.P. Lovecrafts Cthulhu-Mythos. Im neuen Adventure kommt kein drolliges Urmel, sondern so manches miese Monster aus dem Eis.



Prisoner of Ice kombiniert gemalte Hindergründe mit gerenderten Figuren

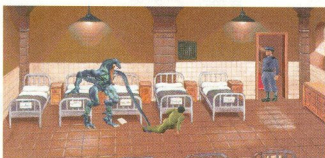


Kurz vor Ausbruch des Zweiten Weltkriegs findet eine Nazi-Expedition am Südpol mehrere geheimnisvolle Kisten, die ein schreckliches Geheimnis zu bergen scheinen. Doch die Besatzung eines englischen U-Boots kommt den Bösewichten dazwischen, befreit den berühmten Forscher Hamsun und sammelt ihrerseits die Kisten ein. Durch den Angriff eines deutschen Flugzeugs zur Flucht gezwungen, taucht das Unterseeboot überstürzt ab und nimmt Kurs auf die britisch kontrollierten Falkland-Inseln. Mit dabei ist der amerikanische Geheimdienstagent Ryan, der sich speziell für den Inhalt der Kisten interessiert. An ihm liegt es auch, ob das U-Boot jemals wieder die Wasseroberfläche erreichen wird, denn die gefährliche Ladung beginnt schon bald, sich selbständig zu machen.

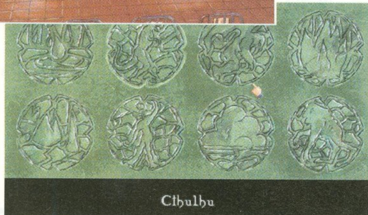


Viele Gegenstände werden bei näherer Betrachtung als Nahansicht gezeigt, hier z.B. das Buch Necromonicon

Das Spielgeschehen von »Prisoner of Ice« beginnt an Bord des U-Boots: Zusammen mit dem Schiffsführer inspiziert man gerade die Frachträume, als plötzlich eine Stahltür von innen aufgestoßen wird und der Herr Kapitän von einem Tentakel geschnappt wird. Das wäre ja nicht weiter schlimm, wenn man sich unauffällig aus dem Staub machen könnte – doch als Passagier eines abgetauchten U-Boots sind die Fluchtmöglichkeiten leider sehr begrenzt. Ihre Aufgabe ist also, erstmal mit dem Monster an Bord fertig zu werden. Sollte



Armer Quincy: Diesem Cthulhu-Gesandten wird er nicht mehr entkommen.



In einem der grafischen Rätsel sind hier acht Steine richtig anzuordnen



im wettbewerb

In der Gruppe der »ernsten« Adventures nimmt Legends' Death Gate eine Top-Position ein: Bedienungsfreundlich löst man in einer Fantasywelt schwierige Puzzles, um die Pläne seines aggressiven Vaters zu durchkreuzen. Auch Full Throttle (deutscher Titel: »Vollgas«) ist eher für Erwachsene gedacht – mit sporadisch auftretender Selbstironie und der einen oder anderen Gewalteinlage setzt sich Easy Rider Ben gegen seine Widersacher durch.

Beim Vorgänger von Prisoner of Ice, Shadow of the Comet, muß der Spieler ebenfalls die Rückkehr der Großen Alten verhindern – per spartanischer Tastatursteuerung. Ein aktueller Vertreter der humorvollen Grafikadventures ist Flight of the Amazon Queen, dank simpler Puzzles ideal für Einsteiger.

Death Gate	82
Full Throttle/Vollgas	80
PRISONER OF ICE	**74**
Flight of the Amazon Queen	71
Shadow of the Comet	66

Links sehen Sie die Super-VGA-, rechts die grobere VGA-Auflösung. Oben ist jeweils das Inventar eingeblendet.

Ryan hat die Tür im Riesen-Totenkopf geöffnet, die zu einem alten Altar führt

dies gelingen, können Sie der eigentlichen Herkunft der Bedrohung auf den Grund gehen.

Auf die grafische Gestaltung wurde – wie bei französischen Programmierteams üblich – großer Wert gelegt: Alle Charaktere des Spiels sieht man als gerenderte Figuren, die flüssig animiert herumstapfen, sich bücken oder sonstige Körperverrenkungen machen. Die Raumgrafiken bestehen hingegen aus

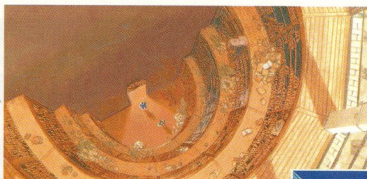
Echtzeithektik: Wer jetzt nicht schnell das Richtige tut, wird vom Eisgefangenen verspeist.

heinrich lenhardt

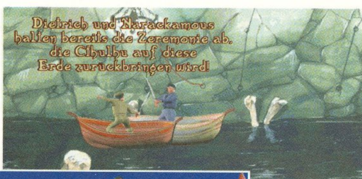
Finsteres Mittelalter mit Schlumpf-Grafik und Tastatursteuerung hat Infogrames gottlob hinter sich gelassen. Das neue Grusel-Adventure ist nett anzuschauen, vor den Muppets-kompatiblen Monstern habe ich mich allerdings weniger gefürchtet: Wenn der Packeis-Tentakelbold knurrt, klingt's wie der erste Fauchversuch eines heiseren Kätzchens.

Prisoner of Ice lebt von der soliden Bedienung und den anständigen, wenn auch nicht übertrieben faszinierenden Puzzles. Trotz guter Story-Ausgangslage enttäuscht die Atmosphäre etwas: Mit den stereotypen Charakteren konnte ich mich nicht richtig identifizieren.

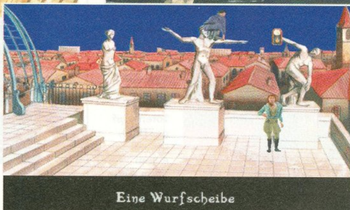
Diese Neuheit hat allerdings weniger Charme als ein alter Schinken wie Indiana Jones' Atlantis-Abenteuer – und das gibt einem irgendwie zu denken. Sie merken schon: In meinem Meinungskasten gedeiht nicht gerade Euphorie, aber für Adventure-Liebhaber ist Prisoner of Ice sicher kein Fehlkauf.



Vereinzelt sieht man das Geschehen aus der Vogelperspektive



Das Finale ist nahe – doch erst muß der schwertbewaffnete Verräter besiegt werden



Durch die Rendertechnik wirken die Charaktere sehr gelenkig, z.B. beim Klettern

gemalten und eingescannten Bildern. Für diejenigen Computerbenutzer, die über keine Super-VGA-taugliche Grafikkarte verfügen, befindet sich auf der CD-ROM auch eine Version mit abgespeckter Grafik. Unter VGA-Auflösung ist das Programm zwar noch spielbar, aber deutlich weniger ansehnlich.
Passend zur optischen Qualität darf man eine gelungene Hintergrundmusik genießen, die direkt von der CD abgespielt wird. Auch die sonstige Geräuschkulisse kann sich hören lassen. Alle 40 Personen des Spiels äußern sich mittels deutscher Sprachausgabe, wobei sich die zusätzlich eingeblendeten Texte abschalten lassen.
Gesteuert wird die Spielfigur vollständig per Maus, auf Icons wurde verzichtet. Per Linksklick läuft man herum, benutzt Gegenstände und redet Leute an, der Rechtsklick dient zum Untersuchen von Objekten. Sobald sich der Mauszeiger auf einer interessanten Stelle befindet, erscheint am unteren Bildschirmrand die Beschreibung des Objekts. Findet man in einem Schreibtisch eine Schublade, die sich öffnen läßt, wird bei näherer Betrachtung eine bildschirmfüllende Nahaufnahme gezeigt. Neu aufgenommene Gegenstände landen automatisch im Inventar, das auf Wunsch am oberen Bildschirmrand eingeblendet wird. Soll ein Objekt benutzt werden, klickt man es einfach an; auch die Kombination zweier Gegenstände geht auf diese Weise vonstatten.
Prisoner of Ice besteht aus mehreren Kapiteln, die durch kurze Zwischensequenzen verbunden sind. Diese Unterteilung hat den Vorteil, daß das eigene Inventar niemals aus den Nähten platzt – meist übernimmt man nur einen Gegenstand ins nächste Kapitel, was die Sache sehr übersichtlich macht. Auch sonst wurde Wert auf Spielkomfort gelegt; so gibt es keine Sackgassen der Art »Hätte ich vor zwanzig Minuten nur nicht die Schaufel liegen gelassen!«. Eher untypisch für das Grafikadventure-Genre sind zeitkritische Situationen, in denen blitzschnell die richtige Aktion ausgeführt werden muß, z.B. Aktivieren einer Selbstzerstörungsautomatik und sofortiges Verlassen des U-Boots, um nicht von einem Monster gefressen zu werden. Netterweise spei-

Mr Ryan? Treten Sie ein...

Verdammt! Nicht lange gefackelt!
Die Scheibe!

Ein deutscher Spion dringt ins Museum ein, wird aber glücklicherweise kaltgestellt

jörg langer

Infogrames ist es gut gelungen, den besonderen Flair der Buchvorlage einzufangen: Die Welt der 30er Jahre mischt sich immer wieder mit Übernatürlichem, das aber nur selten wirklich sichtbar wird. Beinharte Lovecraft-Fans werden sicherlich über die eine oder andere Interpretation des Cthulhu-Backgrounds schimpfen. Wenn auch die »Fisch-Frösche« der Buchvorlage eher wie blau angemalte Giger-Aliens aussehen – durch ihr unvermitteltes Auftauchen in hektischen Situationen sind sie respekteinflößend genug.
Erfreulicherweise stimmt nicht nur die grafische und akustische Seite des Edel-Adventures, man hat auch das eigentliche Spiel nicht vergessen. Die Mehrzahl der Puzzles sind durch Nachdenken anstatt Ausprobieren zu lösen, die zeitkritischen Sequenzen werden durch automatisches Abspeichern entschärft und die Story bleibt bis zum Schluß spannend.
Allerdings könnte die Spieldauer deutlich länger sein – von zwei oder drei haarigen Stellen abgesehen, dürften Profis innerhalb eines Wochenendes den Abspann sehen. Für mich ist Prisoner of Ice trotzdem eines der besten »ernsten« Adventures, die es momentan gibt.

CALL OF CTHULHU

Wie schon der Vorgänger »Shadow of the Comet«, spielt Prisoner of Ice vor dem Hintergrund des Cthulhu-Mythos, den der amerikanische Horror-Autor Howard Phillip Lovecraft Anfang des 20. Jahrhunderts ausgearbeitet hat.
Die Idee dahinter: Einst hätten die »Großen Alten« fast die Erde versklavt und konnten gerade noch verbannt werden. Einige Verblendete lassen sich auch in unserem Jahrhundert nicht davon abhalten, nach dem Bösen zu suchen – zur Freude der grauenhaften Wesen, die mit deren Hilfe in unsere Welt zurückkehren wollen.
Lovecrafts Stil zeichnet sich durch seine Beschreibungsgabe und Subtilität aus: Nie trifft z.B. ein Protagonist auf einen der Großen Alten höchstpersönlich – schon die niederen Diener der Geschöpfe reichen aus, um durchschnittliche Romanhelden problemlos in den Wahnsinn zu treiben.
Die Bücher Lovecrafts haben bis heute viele Fans; es gibt sogar ein darauf basierendes Papier-Rollenspielsystem namens »Call of Cthulhu«. Dessen Charaktere besitzen allerdings nicht etwa fantasy-typische Eigenschaften wie »Charisma« und »Zauberkraft«, sondern naheliegendere Fähigkeiten à la »Schriftzeichen entziffern« und »Rationalität«. So mancher Spielercharakter beendet seine Karriere dann auch nicht als Leiche, sondern bar jeder geistigen Gesundheit – fröhliches Rollenspielen ist somit garantiert.

chert das Programm automatisch den Spielstand, sobald eine Szene mit Zeitdruck beginnt.
Die meisten Puzzles sind logisch aufgebaut, nur wenige Rätsel sind lediglich durch Herumprobieren lösbar. An einer Stelle wird man dabei vom Programm absichtlich auf die Schippe genommen: Nachdem man minutenlang Bücher untersucht, mit seiner Begleitung gelabert und Schalter umgelegt hat, bemerkt man schließlich, daß man zum Weiterkommen einfach das momentane Bild nach rechts verlassen muß. Allerdings kommt man nicht daran vorbei, den Bildschirm jeweils genau abzusuchen: Zu leicht übersieht man sonst kleine Gegenstände.
Das Programm wurde vollständig ins Deutsche übersetzt, inklusive der qualitativ hochwertigen Sprachausgabe. Allerdings wirken einige grammatikalische Konstruktionen gestelzt, die eine oder andere Formulierung (»Tiefgeschoß«, »unguter Kerl«) mutet reichlich seltsam an. Die Spielbarkeit leidet aber nicht unter solchen Kleinigkeiten. **(la)**

prisoner of ice

☐ 286 ■ 386/486 ■ VGA ■ Super VGA ■ Soundblaster ■ S'Blaster Pro ☐ General MIDI ■ CD-Audio ■ Maus ☐ Joystick

Spiele-Typ	**Grafik-Adventure**
Hersteller	**Infogrames**
Ca.-Preis	**DM 120,-**
Kopierschutz	**–**
Anleitung	**Deutsch; befriedigend**
Spieltext	**Deutsch; gut (auch Sprachausgabe)**
Anspruch	**Für Fortgeschrittene**
Bedienung	**Gut**
Grafik	**Gut**
Sound	**Sehr gut**

Freies RAM: min. 4 MByte (VGA) bzw. 8 MByte (SVGA)
Festplattenplatz: ca. 1 MByte
CD-Belegung: ca. 300 MByte

Besonderheiten: Automatisches Speichern vor zeitkritischen Situationen; VGA- und SVGA-Version auf einer CD.

Wir empfehlen: 486er (min. 50 MHz) mit 8 MByte RAM, Maus und Super VGA.

74



SPECTRE VR CD

Lange rumprogrammiert, nichts dazugelernt: Die jüngste Inkarnation von »Spectre« bietet wenig spielerische Vorteile, aber immerhin neue Videoclips.

Es war einmal die Ausgabe 3/94 der Zeitschrift PC Player. Da testeten wir das Programm »Spectre VR«, welches in Bälde auch in einer CD-ROM-Version erscheinen sollte. Gut 15 Monate später liegt die CD endlich auf unserem Schreibtisch. Da das Vorgängerspiel nur mit 55 Punkten aus dem Rennen ging, erwarteten wir uns natürlich schon einige Fortschritte.

Spectre VR ist ein Vektorgrafik-Spiel im Cyberspace. Sie setzen sich in einen kleinen virtuellen Panzer und rollen damit über ein schwarzes Spielfeld, um dort Flaggen einzusammeln. Sind alle auf dem Feld verteilten Fahnen berührt, geht es in den nächsten Level. Das wäre an sich recht langweilig, doch an jeder Ecke lauern fiese Cybergegner, die Sie partout am Sprung in den nächsten Level hindern wollen. Von Stufe zu Stufe warten immer neue Angreifer, aber dafür gibt's auch frische Extrawaffen. Der Panzer lernt zwischendurch sogar das Fliegen, kann in den »negativen Cyberspace« unter der Spielfläche eintauchen und sich per Hypersprung in Sicherheit bringen, wenn es arg brenzlig wird. Im Gegenzug gibt es Säureseen und Wände, die insbesondere in der Kombination »Beide bewegen sich auf Sie zu« zu einer tückischen Falle werden. Daß ab Level 5 schon innerhalb von Sekundenbruchteilen auf Sie gefeuert wird, ist Nebensache.

Die zwischendurch auftauchenden Videos stören den Spielfluß und sind noch dazu schauspielerisch und technisch eher dürftig



Grafisch aufregend ist die neue CD-Version von »Spectre VR« nicht gerade

Neben ein paar spielerischen Erweiterungen haben die Programmierer die CD-ROM noch mit ein paar Videoclips gefüllt. Damit soll die Rahmenhandlung erläutert werden, denn Sie sind ein Sportler in einem Cybernet-Wettkampf. Die beiden Schauspieler werfen mit drolligen Worten wie »Neurotransmitter« um sich und versuchen Cyberspace-Charme zu verbreiten. Doch irgendwie kann dies den mäßig begabten Mimen, die offensichtlich in Punker-Kleidung an einem billigen Mischpult im amateurhaften Trockeneis-Nebel sitzen, einfach nicht gelingen.

Was Spectre auf dem Macintosh zu einem Achtungserfolg verhalf, waren die Netzwerk-Modi, die es auch hier gibt. Satte 21 Spielmöglichkeiten haben die Programmier eingebaut, von der einfachen Flaggenhatz über spannende Tag-Team-Duelle bis hin zu einer Fußball-Variante. Für jeweils zwei Netzspieler braucht man aber ein gekauftes Spectre-Paket: Das Programm ist mit Seriennummern kopiergeschützt und der Packung liegen nur zwei der wertvollen Ziffernketten bei. **(bs)**

boris schneider

Wer wohlwollend auf die CD-ROM-Version wartete, macht ein langes Gesicht. Trotz einjähriger Generalüberholung hat der Spielspaß nicht angezogen. Im Gegenteil, die wirren Videos, die den Spielfluß unterbrechen, schaltet man am besten sofort ab. Die 3D-Grafik ist jetzt minimal schöner, aber auch auf einem Pentium 90 mit eingeschalteten Details einfach zu langsam. Die Steuerung scheint sogar noch schlechter geworden zu sein; zielgenaues Ausrichten auf Gegner ist per Tastatur nahezu unmöglich. Die unfairen Attacken gleich zu Levelbeginn und andere spielerische Macken machen den Solo-Modus einfach uninteressant. Die Netzwerk-Varianten bieten durchaus mehr Spaß, wenn auch hier die Steuerung für Gefluche sorgt. Allerdings sind die meisten Netzmodi auf vier Spieler und mehr ausgelegt. Ob Sie sich deswegen aber überwinden können, das Spiel gleich zweimal zu kaufen?



spectre VR CD

286 ■ 386/486 VGA ■ Super VGA ■ Soundblaster ■ S'Blaster Pro ■ General MIDI CD-Audio Maus ■ Joystick

Spiele-Typ	Actionspiel
Hersteller	Velocity
Ca.-Preis	DM 100,-
Kopierschutz	Seriennummer (je eine pro Spieler notwendig)
Anleitung	Englisch; gut
Spieltext	Englisch; Sprachausgabe in Videos
Anspruch	Für Fortgeschrittene
Bedienung	Ausreichend
Grafik	Ausreichend
Sound	Ausreichend

Freies RAM: min. 4 MByte
Festplattenplatz: ca. 11 MByte
CD-Belegung: ca. 280 MByte

Besonderheiten:
Windows 3.1 erforderlich. Seriennummern für Zwei-Spieler-Netzwerk-Modus in der Packung.

Wir empfehlen: 486er (min. 66 MHz) mit 8 MByte RAM, Windows 3.1 und Joystick.



CD-ROM Mitsumi FX400 - NUR DM 269,- DM

CD-ROM

11th Hour (*)	A	99,95
1942	A	59,95
Aces Of The Deep	D	72,95
Across The Rhine (*)	D	84,95
Action Soccer (*)	D	69,95
Alone In The Dark 1+2	D	57,95
Alone In The Dark 3	**D**	**84,95**
Armored Fist	D	79,95
Arcade Pool (*)	A	25,95
Atari Action Pack	D	54,95
Aufschwung Ost (*)	D	58,95
Battle Isle II	D	83,95
Battle Ilse II Scenery	D	49,95
Battle Race (*)	A	63,95
Biing! (*)	D	67,95
Bioforge	D	84,95
Bureau 13	D	76,95
Carribean Disaster (*)	D	83,95
Chaos Control (*)	A	74,95
Chessmaster 4000 Turbo	A	63,95
Civilization & Railroad	A	59,95
Colonization	D	84,95
Combat Air Patrol (*)	D	64,95
Command & Conquer (Dune 3) (*)	A	89,95
Creature Shock	**D**	**84,95**
Crusade (*)	D	79,95
Crusader (*)	D	a.A.
Cyberia	**D**	**76,95**
Cybermage (*)	D	89,95
Daedalus Encounter	D	84,95
Dark Forces	D	89,95
Das Amt	D	82,95
Dawn Patrol	D	84,95
Death Gate (*)	E	a.A.
Der Reeder	D	69,95
Descent	A	74,95
Die Verrückte Rallye (*)	D	69,95
Discworld	D	76,95
Doppelpass	D	52,95
DSA - Sternenschweif	**D**	**67,95**
Dungeon Master 2 (*)	D	84,95
Earth Command (*)	A	72,95
Earth Mission (*)	D	44,95
Earthsiege	D	77,95
Elite 3 - First Encounters	D	74,95
FIFA-Soccer	D	64,95
Flight Of The Amazon Queen	D	76,95
Flight Unlimited (*)	A	78,95
Freddy Pharka`s (*)	D	76,95
Full Throttle	A	64,95
Great Naval Battles 3 (Burning 3)	E	79,95
Hammer Of The Gods	E	69,95
Hattrick! (*)	D	83,95
Heretic (*)	D	a.A.
Höhlenwelt Saga	D	79,95
Inca Collection	D	64,95
Incredible Toons (*)	A	57,95
Iron Assault	**A**	**72,95**
Iron Cross (*)	E	76,95
Jagged Alliance	A	69,95
Joy Of Sex (*)	A	66,95
Jungle Strike	**D**	**69,95**
Kings Quest 7	**D**	**79,95**
Klick´n´Play	D	79,95
Kyrandia 3	**D**	**69,95**
Leisure Suit Larry Coll. (1-6)	D	69,95
Links 386 Pro	A	57,95
Litil Divil	A	57,95
Little Big Adventure	D	84,95
Lode Runner	D	72,95
Lothar Matthäus Soccer (*)	D	65,95
Mad News (*)	D	83,95
Mad News Extrablatt (*)	D	31,95
Magic Carpet	D	84,95
Magic Carpet Data CD	**D**	**34,95**
Magic Of Endoria (*)	D	54,95
Marco Polo (*)	A	69,95
Masters of Magic	**D**	**84,95**
Menzoberranzan	A	72,95
Metal Marines (*)	E	a.A.
Micro Machines 2 (*)	A	a.A.
Myst	A	84,95
NASCAR Racing	**D**	**69,95**
NASCAR Track Pack (*)	**A**	**37,95**
Navy Strike (*)	A	89,95
NBA Live ´95	A	86,95
NHL Hockey 95	D	72,95
Noctropolis	D	79,95
Novastorm	D	74,95
Oldtimer	D	49,95
Outpost	D	74,95
Panzergeneral	**A**	**69,95**
PGA Tour Golf	A	89,95
Phantasmagoria (*)	D	89,95
Pinball Dreams DeLuxe	A	74,95
Pinball Illusions (*)	A	69,95
Pinball Wizzard 2000 (*)	A	63,95
Psycho Pinball	A	63,95
Quest For Glory 4 (*)	A	76,95
Ravenloft 2 (*)	A	72,95
Rebel Assault	**A**	**74,95**
Renegade-Battle For Jacob´s Star (*)	A	76,95
Rise Of The Robots	A	79,95
Rise Of The Triad (*)	A	59,95
Sensible World Of Soccer (*)	D	63,95
Slip Stream 5000	D	62,95
Simon The Sorcerer 2 (*)	D	79,95
Sim City 2000	D	78,95
Sim City 2000 Win (*)	D	83,95
Sim Tower	A	72,95
Sim Town (*)	E	79,95
Star Trek Next Generation (*)	D	95,95
Street Fighter 2 Turbo	A	59,95
Super Karts	A	82,95
Superhero League Of Hoboken (*)	E	63,95
System Shock Enhanced	**D**	**79,95**
Tank Commander	D	89,95
Temptation	A	89,95
The Incredible Machine 2 (*)	A	a.A.
The Last Dynasty (*)	D	79,95
The Lost Eden	A	69,95
Theme Park	D	74,95
Tower Assault (Alien Breed 3)	A	57,95
Transport Tycoon	**D**	**84,95**
Tune Land	D	62,95
Under A Killing Moon	D	89,95
US Navy Fighters	**D**	**84,95**
USS Ticonderoga (*)	D	72,95
Virtual Pool (*)	D	79,95
Vollgas (Full Throttle Dt.) (*)	D	84,95
Voyeur (*)	D	85,95
Wake Of The Ravager (*)	A	76,95
Warcraft	A	74,95
Wing Commander 1+2	A	62,95
Wing Commander 3	**D**	**94,95**
Woodruff (Goblins 4)	D	63,95
X-COM (U.F.O. 2)	D	84,95
X-Wing (*)	D	69,95
Zeppelin (*)	D	83,95

Hardware

Joysticks

Gravis Analog Pro	54,95
Gravis Phoenix	162,95
Gravis Game Pad	37,95

Lautsprecher

Trust 10 80W	79,95
Trust 20 25W	43,95
Trust 120 25W	115,95

CD-ROM Laufwerke

Mitsumi FX400 EIDE 4x	269,00
Toshiba XM3601 SCSI 4,4x	539,00
Toshiba XM5302 EIDE 4x	279,00

MPEG-Karte

Trust MPEG inkl. Video Out	429,00
Spea Showtime 2MB	699,00

Soundkarten

Trust SoundExpert DL 16	119,00
Soundblaster 16 Value	159,00
Soundblaster AWE32 Value	299,00
Soundblaster AWE32 ATAPI, **NEU**	449,00

CDI

CDI-Player 550 inkl. Digital Video Cartridge	989,00
CDI GamePad	49,95

Festplatten

Conner 540MB EIDE	279,00
Conner 850MB EIDE	389,00
Conner 1,3GB EIDE	579,00
Quant. Lightn. 730 SCSI-2	379,00
Conner 1GB Fast-SCSI-2	769,00
Conner 2GB Fast-SCSI-2	1199,00
Conner 4GB Fast-SCSI-2	2399,00

CPU

AMD DX4-100	289,00
INTEL DX2-66	229,00
INTEL DX4-100	379,00
INTEL P75 neu	499,00
INTEL P90 neu	749,00
INTEL P100 neu	999,00

Motherboards ASUS

SP3G	529,00
SP4	479,00
TP4 512KB Cache	669,00

A = Deutsche Anleitung, Spiel in Englisch
D = Anleitung und Spiel in Deutsch
E = Anleitung und Spiel in Englisch
(*) = Spiel bei Redaktionsschluß noch nicht erschienen

Wir haben über 100 CDI-Titel und MPEG-Filme im Angebot !!

Achtung :
Die angegebenen Preise sind Versandpreise !! Die Ladenpreise können teilweise abweichen !!!

Jagged Alliance 69,95
Street Fighter 2 Turbo 59,95
The Lost Eden 69,95
Psycho Pinball 63,95
NBA Live ´95 86,95
Bioforge 84,95
Elite 3 74,95
Sim Tower 72,95
The Last Dynasty 79,95
Dark Forces 89,95
Simon The Sorcerer 2 79,95

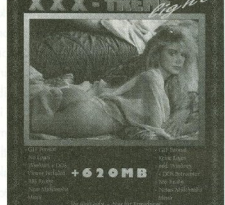
Schnäppchen Spiele

7th Guest	A	19,95
Battle Bugs	D	39,95
Beneath A Steel Sky		19,95
Conspiracy	A	29,95
Gravis Analog Pro + Tie Fighter	D	99,95
Gravis Analog Pro + Commanche & Mis.	D	99,95
Gravis Analog Pro + Rebel Assault	D	99,95
Gravis Game Pad + Burning Steel & Mis.	D	59,95
Hand Of Fate	A	29,95
Indy Car Racing	A	19,95
Lands Of Lore	A	29,95
Populous 2 + Powermonger	A	29,95
Privateer	A	29,95
Railroad Tycoon	A	29,95
Shadow Caster	A	29,95
SSN-21 Seawolf	D	29,95
Star Crusader	A	49,95
Strike Commander	A	29,95
Syndicate Plus	D	29,95
Temptation (7Th Guest, Lands Of Lore, Hands Of Fate, Indy Car Racing)	A	89,95
Wing Commander 2	A	29,95
Wings Of Glory	D	49,95

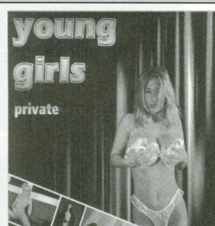
Disk Spiele

Aces Of The Deep Mission	D	39,95
Aladdin	D	54,95
Cannon Fodder 2	A	54,95
Der Baulöwe	D	84,95
Die Siedler	D	67,95
Earthsiege Zusatzdisk	D	44,95
König Der Löwen	D	54,95
Lode Runner	D	67,95
Lothar Matthäus	**D**	**37,95**
Masters Of Magic	D	84,95
Metal Marines (*)	D	57,95
Micro Machines	A	53,95
NASCAR Racing	D	69,95
Panzer General	A	76,95
SIM City U.R.K.	D	32,95
Star Crusader	D	49,95
Tie Fighter	D	94,95
Tie Fighter Missiondisk	D	27,95
Transport Tycoon	D	79,95
Transport Tyc. World Editor	D	34,95

Auch bei uns: Der bundesweite VR Descent Wettbewerb 8.-10. Juni



XXX-Treme L. **49,95**



Young Girls Priv. **49,9**

CD Erotic

Asian Ladies 1-3	je 27,95
Blonde Bombshells	69,95
Carol Lynn 1-4	je 29,95
Collection Privée 1-3	je 59,95
Erotic Film Sens. 1+2	je 39,95
Erotris	39,95
Extrem Hot Girls	29,95
Extr. Hot Leather Ladies	49,95
Fantasies Interactive	79,95
Girls in Lack & Leder	49,95
Girls On Girls	79,95
Hot Girls 1+2	je 24,95
Neurodancer Interactive	89,95
Nights in London /Paris	je 29,95
Playboy Playmate Parade	39,95
Private Puzzle	39,95
Sakura	27,95
Scissors´n´Stones Interact.	69,95
Stripping Girls	49,95
Strippoker	39,95
Thai Bondage	69,95
Visual Hot Girls	49,95
VTO Clip Collection 1+2	je 39,95
Westside Casting 1-4	je 39,95
Westside Girls 1-4	je 29,95
Wet Dreams 1-8	je 29,95

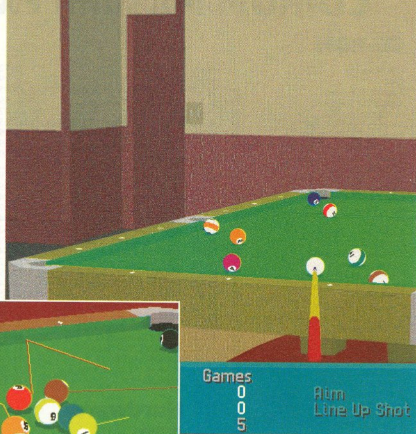
ROT STIFT
Helmstedter Str. 2
38102 Braunschweig
fon. 0531 - 273 09 11
fon. 0531 - 273 09 12
fax. 0531 - 273 09 14
BTX Rotstift#

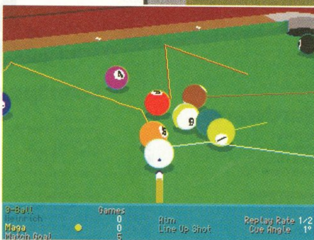
Preise und Lieferungen freibleibend. Es gelten unsere allgemeinen Geschäftsbedingungen, die wir Ihnen auf Wunsch gerne zusenden.
Die angegebenen Verkaufspreise verstehen sich als Versandpreise in DM incl. 15% MwSt., zzgl. Versandkosten.
Versandkosten Inland: CDs u. Software: Vorkasse 9.-; Nachnahme 15.-; ab 200.- Warenwert: frei! Hardware, Express und Auslandssendungen nach Aufwand !



VIRTUAL POOL

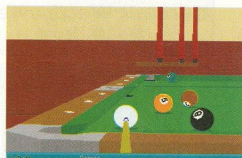
Zum kugeln: Interplay läßt Billard-Bällchen in feinem 3D karambolieren. Dank innovativer Schwungstoß-Steuerung spielt sich Virtual Pool fast so schön wie das Vorbild mit dem grünen Tisch.



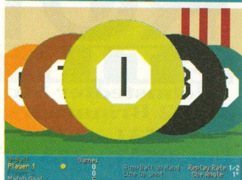


Wenn Sie die Hilfsfunktion »Tracking« aktivieren, werden die mutmaßlichen Kugelbewegungen mit Linien angedeutet – eine schöne Anvisier-Hilfe für Einsteiger.

Grüner Filz und rieselnde Kreide: Billard gehört zu den unverwüstlichen Klassikern der Gentleman-Sportarten; ausgeübt mit Präzision und ohne unnötiges Schweißvergießen. Auf einem großen Tisch, bespannt mit grünem Filztuch, ruhen bunte Kugeln. Das friedliche Nebeneinander hat bald ein jähes Ende, denn der Billardspieler rückt mit seinem Stöckchen an. Kein Kaliber, das man seinem Zierhündchen zum Apportieren werfen würde, sondern ein ausgewachsener »Queue«, wie das Stoßwerkzeug fachmännisch genannt wird. Mit dem Stock schubst man die weiße Kugel an, die wiederum ein buntes Bällchen in eine Seitentasche des Billardtisches befördern soll. Solche diffizilen Stoßmanöver verlangen Geschick, gutes Auge, ruhiges Händchen und starke Nerven. Da der Traum vom eigenen Billardtisch bevorzugt an Platz- und Geldmangel zu scheitern pflegt, begibt sich der Queue-Künstler in mehr oder weniger schummerige Kaschemmen öffentlicher Natur, wo er im Tabakdunst nach dem rechten stochert.







Daß sich das anspruchsvolle Kugelschubsen für eine PC-Simulation förmlich anbietet, wissen wir spätestens seit »Archer MacLean's Pool«, das Virgin vor einiger Zeit veröffentlichte. Dank 3D-Grafik durfte der Spieler das Geschehen aus jeder nur denkbaren Perspektive studieren. Interplays Neuheit »Virtual Pool« geht noch einen Schritt weiter. Völlig stufenlos können Sie ins Geschehen rein- und rauszoomen oder den Blickwinkel ändern – sogar während der Ausführung eines Stoßes. Und das Ganze im Gegensatz zum betagten Virgin-Pool herrlich hochauflösend und etwas farbenprächtiger.

Außerdem sind wir mittlerweile im CD-ROM-Zeitalter. Was liegt also näher, als lehrreiche Filmchen auf die Scheibe zu pressen? In Englisch bekommen Sie so z.B. die Pool-Grundregeln und die Bedienung des Programms erklärt; letzteres ein Labsal für unwillige Handbuch-Durchleser. Gespielt werden die vier Pool-Varianten gegen menschlichen Partner am selben PC oder via Netzwerk bzw. Modem und Nullmodem. Sieben unterschiedlich starke Computergegner stehen auch parat. Im Trick-Modus dürfen Sie beliebige Ball-Konstellationen aufbauen und sich in fortgeschrittener Stoßkunst mit diversen aberwitzigen Effet-Kniffen versuchen.

Zahlreiche Hilfsfunktionen sorgen dafür, daß auch Einsteiger schnell hinter die Geheimnisse der Karambolage-Kunst kom-

Dann dreht mal schön: Mit fixen Mausbewegungen rotieren Sie um den Tisch, ändern den Blickwinkel oder zoomen ganz nah ans Geschehen heran.



im wettbewerb

Die wenigen Pool-Konkurrenten hat Interplays Neuheit gut im Griff: Beste Technik und einfallsreiche Steuerung sorgen für einen Spitzenplatz. Für den schmalen Geldbeutel wäre Team-17s simples Arcade Pool eine Alternative; allerdings gibt's hier nur »flache« Grafik aus der Vogelperspektive. Wer statt Pool lieber den britischen Bruder Snooker zelebrieren will, halte nach Virgins Oldie »Whirlwind Snooker« Ausschau; übrigens auch ein Werk von Archer Maclean.

VIRTUAL POOL	**79**
Archer Maclean's Pool	72
Whirlwind Snooker	70
Arcade Pool	63

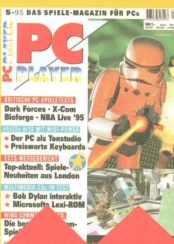
PC PLAYER plus CD-ROM-Upgrade

Ich bestelle folgende CD-ROMs zum Upgrade von PC PLAYER zu PC PLAYER plus (Ausgabe 10/94 bis 2/95: DM 12,50; ab Ausgabe 3/95 : DM 9,50)

☐	Exemplare der PC PLAYER plus Ausgabe-Nr. ☐	DM	☐
☐	Exemplare der PC PLAYER plus Ausgabe-Nr. ☐	DM	☐
☐	Exemplare der PC PLAYER plus Ausgabe-Nr. ☐	DM	☐
☐	Exemplare der PC PLAYER plus Ausgabe-Nr. ☐	DM	☐
☐	Exemplare der PC PLAYER plus Ausgabe-Nr. ☐	DM	☐
	zuzüglich Porto (innerhalb der BRD):	DM	4,-
	Gesamtsumme:	DM	☐

Bitte unbedingt Absender auf der Rückseite eintragen.

Im Abonnement sparen Sie fast 15%



Der Klassiker: PC PLAYER, das unschlagbare Spiele-Magazin 12 x im Jahr bequem per Post.

PC PLAYER/PC PLAYER plus-Einzelbestellung

Ich bestelle folgende Exemplare:

_____ PC PLAYER Stück für je DM 6,50 der Ausgabe (bis 9/94): ________	DM	______
_____ PC PLAYER Stück für je DM 7,00 der Ausgabe (ab 10/94): ________	DM	______
_____ PC PLAYER Stück für je DM 7,00 der Ausgabe (ab 10/94): ________	DM	______
_____ PC PLAYER plus Stück für je DM 19,50 der Ausgabe (ab 10/94): ____	DM	______
_____ PC PLAYER plus Stück für je DM 16,50 der Ausgabe (ab 3/95): ____	DM	______
_____ PC PLAYER plus Stück für je DM 16,50 der Ausgabe (ab 3/95): ____	DM	______
zuzüglich Porto (innerhalb der BRD):	DM	4,-
Gesamtsumme:	DM	______





Die DeLuxe-Ausgabe: PC PLAYER plus. Ihr dickes Plus – 12 x im Jahr Magazin mit CD-ROM.

PC PLAYER plus: Das Cover des Monats

Trennen Sie das Cover heraus, legen Sie es in eine CD-Box und Sie haben den Überblick Ihrer PC PLAYER plus CD-Sammlung.



7/95



Bullfrog hat's eilig: HIGH OCTANE

Comic-Grusel mit Witz BRAIN DEAD 13

Strategisch geschickt JAGGED ALLIANCE

Der neueste 3D-Hammer TERMINAL VELOCITY

Plastische Prügelei WARRIORS

Komplette Treibersammlung: Alles von Spea

Gebühr bezahlt Empfänger

Antwort

DMV-Verlag
PC-PLAYER/PC PLAYER plus
Aboservice CSJ
Postfach 14 02 20

80452 München

☐ **JA,** ich will PC PLAYER monatlich frei Haus mit fast 15% Preisvorteil.
☐ **JA,** ich will PC PLAYER plus (mit CD) monatlich frei Haus mit fast 15% Preisvorteil. Ich kann jederzeit kündigen. Geld für schon bezahlte, aber noch nicht gelieferte Ausgaben erhalte ich zurück.

Name

Straße, Nr.

Land -PLZ, Ort

Sollte sich meine Adresse ändern, erlaube ich der Deutschen Bundespost, meine neue Anschrift mitzuteilen.

Ich bezahle PC PLAYER jährlich DM 72,-.*
Ich bezahle für PC PLAYER plus halbjährlich DM 84,-.*

☐ Bequem und bargeldlos durch jährl. Bankabbuchung

Konto-Nummer. Bankleitzahl

Geldinstut

☐ Überweisung nach Erhalt der Rechnung

Studentenabo nur mit Immatrikulationbesch. (12 Ausgaben PC PLAYER jährlich DM 62,-*; 12 Ausgaben PC PLAYER plus halbjährlich DM 72,-*)

Datum, 1. Unterschrift

Widerrufsgarantie: Ich kann diese Vereinbarung innerhalb von 10 Tagen beim DMV-Verlag, PC PLAYER, Aboservice CSJ, Postfach 14 02 20, 80452 München widerrufen. Die Widerrufsfrist beginnt 3 Tage nach Datum des Poststempels dieser Bestellung. Zur Wahrung der Frist genügt die rechtzeitige Absendung des Widerrufs. Ich bestätige dies durch meine 2.Unterschrift.

Datum, 2. Unterschrift

Ich erlaube Ihnen, mir interessante Zeitschriftenangebote telefonisch zu unterbreiten. (ggf. streichen).
*Auslandspreise auf Anfrage

DPP 57

Bitte mit 80 Pfennig freimachen, falls Marke zur Hand.

Antwort

DMV-Verlag
PC-PLAYER/PC PLAYER plus
Leserservice, CSJ
Postfach 14 02 20

80452 München

PC PLAYER-Einzelbestellung

Ich bestelle die auf der Vorderseite der Karte angegebenen Ausgaben:

Name

Straße, Nr.

PLZ, Ort

Ich bezahle per Bankeinzug

Konto-Nr.: BLZ/Bankverbindung

oder lege einen Scheck bei (quittierte Rechnung liegt der Sendung bei).
Dieses Angebot gilt nur innerhalb der Bundesrepublik Deutschland.

Unterschrift

DPP 57

Directory der CD:

DEMOS	Spielbare Demos	
	BD13	Brain Dead 13
	DARKUNI	Dark Universe
	HIGHOCTA	High Octane
	JAGGED	Jagged Alliance
	MACHIA	Machiavelli
	TERMVELO	Terminal Velocity
	TOWERASS	Tower Assault
	WARRIORS	Warriors
PATCHES	Patches & Updates	
	ALIENLOG	Alien Logic
	BIOFORGE.GUS	Bioforge (Gravis)
	DAEDALUS.USA	Daedalus Encounter
	FLINES.GER	Front Lines
	INSPACE	Inner Space
	JAGGED.USA	Jagged Alliance
	USNAVY.USA	U.S. Navy Fighters
	WARCRAFT.USA	Warcraft
PREVIEWS	Nicht spielbare Previews	
	AIRPOWER	Air Power
	ALIENS	Aliens
	LEMM3D	Lemmings 3D
	MC_DEMO	Mission Critical
	MECHWAR2	Mech Warrior 2
	TERM-FS	Terminator: Future Shock
SHARE	Shareware	
	ACE	Ace
	GODDESS	Vinyl Goddess from Mars
	SIXFEET	Six Feet Under
SPEA	Treiberupdates von Spea	
TIPS	Mogelspielstände	
	JAGGED	Jagged Alliance
	SIMTOWER	Sim Tower
BTX	BTX-KIT-Decoder 1.0R2	
TECHNIK	Technik Treff Online	
DATAPLAY	Datenplayer	
TESTPLAY	Testplayer: Bioforge	
VFW11E	Video for Windows 1.1e	
PROGRAMM		
	BOOTDISK	Bootdisk-Maker
	CDBOOT	Bootdisk-Maker
	CDTOOLS	CD-ROM Tools
	DCC	DCC 3.0 (DOS-Shell)
	DCCPRO	DCC Pro (DOS-Shell)
	FS5BENCH	Flight Sim 5 Benchmark
	GAMEWIZ	Game Wizard
	IDEID	IDE-Platten-Identifizierer
	MT32GM	MT32 auf General Midi patchen
	NOIDLE	Powermanagement abschalten
	PCXDUMP	PCXDump
	PICEM	Bildbetrachter PICEM
	SB16MPU	SB16 MIDI Patch
	SBMIDI	Waveblaster in MT-32 schalten
	SBRESET	Soundblaster Reset
	SCMODE	Roland SCC-1 in MT-32 schalten
	SLOWMO	Slow Motion
	THRUPUT	Benchmark Thruput
	UNIVBE	Universal VESA
	V400	Vesa-Fix für Spea und andere
	VGABENCH	VGA-Benchmarks
	NEOPAINT	Neopaint 3.0

Wer PC PLAYER oder PC PLAYER plus (mit CD) abonniert sichert sich lohnende Vorteile!

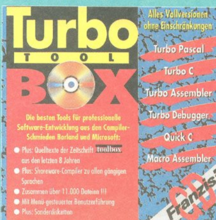
1. Sie sparen 15 % gegenüber dem Einzelhandelspreis.
2. Sie bekommen PC PLAYER bzw. PC PLAYER plus jeden Monat per Post frei Haus.
3. Sie können Ihr Abonnement jederzeit ohne Kündigungsfrist beenden. Geld für bezahlte, aber noch nicht gelieferte Ausgaben erhalten Sie selbstverständlich zurück.

Füllen Sie die Karte oben links aus und schicken Sie diese gleich los oder faxen Sie:

Fax: 089/20 24 02 15

Sie können diese Vereinbarung innerhalb von 10 Tagen beim DMV-Verlag, PC PLAYER, Aboservice CSJ, Postfach 14 02 20, 80452 München widerrufen. Die Widerrufsfrist beginnt 3 Tage nach Datum des Poststempels Ihrer Bestellung. Zur Wahrung der Frist genügt die rechtzeitige Einsendung des Widerrufs.

Toolbox



ISBN 3-7723-6533-7
ÖS 418,-/SFr 49,-/DM 49,-

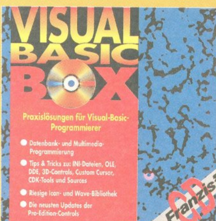
Unglaublich: Compiler-Vollversionen von Microsoft und Borland. Zusammen mit unzähligen Power-Tools und vielen Quelltexten!

- Borland: Turbo-Pascal, Turbo C, Turbo Assembler, Turbo Debugger
- Microsoft:Quick C, Macro Assembler
- Programme und Quelltexte der Magazine PASCAL, toolbox und DOS toolbox
- Shareware-Compiler: C, Modula, Oberon, Fortran, Pascal und mehr
- Emulatoren, Demos, BGI-Treiber

Insgesamt über 11.000 Dateien

Rückseite ausfüllen und gleich bestellen!

Visual-Basic-Box



ISBN 3-7723-6893-X
ÖS 665,-/SFr 78,-/DM 78,-

Das große Visual-Basic-Packet für Windows, mit hunderten von Programmen im Quelltext.

- Sofort von der CD zu starten.
- Ideale Basis für Ihre eigenen Entwicklungen.
- Super zur Verwendung als Ideen Pool und Referenz.

Die CD bringt Profi-Lösungen, vom Datenbank-Management bis zur Multimedia-Programmierung für nahezu jeden Bereich.
Mit VBX-Controls, Bibliotheken und vielen Windows-Tips und Tricks.
Die richtige CD, wenn Sie schnelle Programmier-Erfolge suchen.

Hier abtrennen und gleich losschicken

Leser-Votum PC PLAYER 7/95

Wunschkonzert



Für die nächste Ausgabe wünsche ich mir Artikel zu folgenden Themen:

____

____

____

____

____

____

____

Bestenliste

Diese Artikel haben mir in der Ausgabe 7/95 am besten gefallen:

1. ________________________________
2. ________________________________
3. ________________________________

CD-Abstimmung

Folgende Beiträge haben mir auf der CD-ROM von PC PLAYER plus am besten gefallen:

1. ________________________________
2. ________________________________
3. ________________________________

PC PLAYER plus CD-ROM-Cover Rückseite

Trennen Sie das Cover einfach heraus, legen Sie es in eine CD-Box und schon haben Sie den kompletten Überblick.

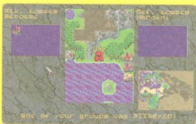
PC Player plus 7/95 – HIGH OCTANE



■ Demo: High Octane



■ Demo: Warriors



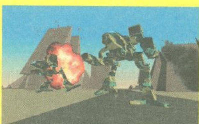
■ Demo: Machiavelli



■ Demo: Jagged Alliance



■ Demo: Brain Dead 13



■ Preview: Mech Warrior 2

PC Player plus 7/95 – HIGH OCTANE

Bitte mit 80 Pfennig freimachen.

Antwort

DMV-Verlag
PC-PLAYER/PC PLAYER plus
Redaktion
Gruber Str. 46a

85586 Poing

An die PC Player-Redaktion

von:

Name ______________________

Straße, Nr. ______________________

Land -PLZ, Ort ______________________

Wertungen für die Charts:

Meine aktuellen Lieblingsspiele:

1. ______________________
2. ______________________
3. ______________________

Spiele-Flop, der mich zur Zeit am meisten ärgert:

____

Die momentan beste „Nicht-Spiele"-Software:

____

Spiel von der E3-Messe, auf das ich mich am meisten freue:

____



Bitte mit 80 Pfennig freimachen, falls Marke zur Hand.

Antwort

Franzis-Verlag GmbH
Buchabteilung Frau Kain
Postfach 11 40

85580 Poing

Softwarebestellung

Ich bestelle folgende Softwarepakete auf CD:

	ISBN 3-7723-	Titel		
____	**6533-7**	Toolbox je DM 49,-	DM	______
____	**6893-X**	Visual-Basic-Box je DM 78,-	DM	______
____	______		DM	______
____	______		DM	______
zuzüglich Porto (innerhalb der BRD):			DM	5,20
Gesamtsumme:			DM	______

Name ______________________

Straße, Nr. ______________________

PLZ, Ort ______________________

☐ Ich zahle gegen Rechnung

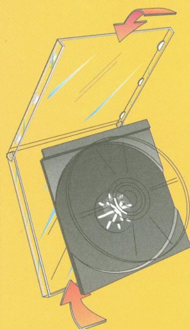
☐ Scheck liegt bei

meine Kundennummer (falls vorhanden)

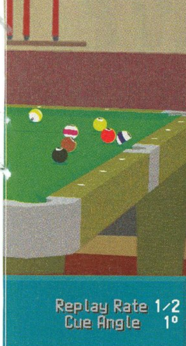
Datum, Unterschrift ______________________

20130252

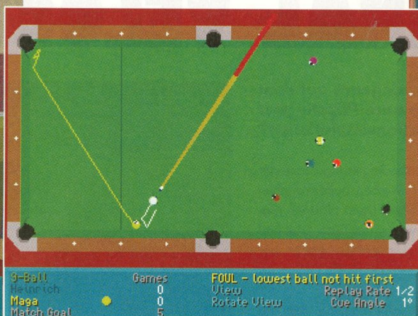
Hier CD-Cover-Vorderseite einschieben



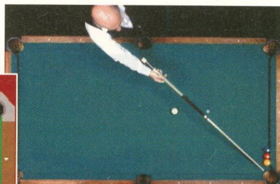
CD-Cover-Rückseite hinter die Plastik-einlage legen



◄ Hier wird unter Super VGA gestoßen. Auch auf einem mittelschnellen 486er ist der Kugellauf noch geschmeidig.



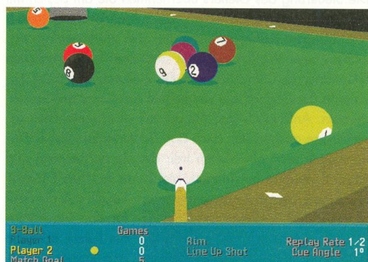
Die Zeitlupen-Wiederholung des letzten Stoßes; übersichtlich aus der Overhead-View betrachtet



Als nette CD-Füller dienen Videoclips, die auf die Geschichte des Billard-Spiels, das Regelwerk oder Trick Shots eingehen

men. Hilfslinien zeigen auf Wunsch an, wie sich bei Ihrer jetzigen Stellung ein Stoß auf die anderen Kugeln ausüben würde. Witzig auch die Justierung der Stärke: Alternativ zur gewohnten Festlegung per Mausklick in einer Anzeige gibt's eine Art Action-Modus. Hier schwingen Sie die Maus vor und zurück, als wär's der leibhaftige Queue. Das Programm registriert die Geschwindigkeit Ihres Gerolles: Sanftes Schubsen bewirkt ein zartes Stößchen, während hektisches Hantieren für viel Power sorgt.

Um die Maus vom Herumbeweg- in den Stoß-Modus zu versetzen, ist Tastaturarbeit gefragt. Eine Reihe weiterer Funktionen wie z.B. heben und senken des Queues läßt sich ebenfalls nur über Keyboard-Kommandos aufrufen. Hat man die Tasten einmal verinnerlicht, gelingt die Bedienung umso flotter. Weitere Komfortleistungen von Virtual Pool: Schnelles Speichern des Zwischenstands, mit »Undo« die Rücknahme des letzten Stoßes und Instant Replay: Auf Wunsch wird die letzte Aktion nochmals in Zeitlupe gezeigt; auch hier dürfen Sie während des Ablaufs den Blickwinkel und Zoom-Faktor ändern. Sollten Sie vor lauter Nahansicht und Drehungen einmal den Überblick verlieren, hilft ein weiteres Tastaturkommando: Dann geht's vorübergehend in die Overhead-View, wo der ganze Tisch brav von oben gezeigt wird. Und läßt einen die Inspiration vor der entscheidenden Aktion im Stich, studiert man dankbar den unverbindlichen Stoß-Vorschlag des Computers. **(hl)**



Spieloptionen und Grafikansichten lassen sich jederzeit ändern

heinrich lenhardt

Cool, dieses Pool. Die Idee, das emsige Billard-Treiben zu simulieren, ist so alt wie die Heimcomputer-Ära. Doch eine so geschliffene Mischung aus technischer Eleganz und hoher Spielbarkeit brachte bislang noch niemand zustande.

Bei einem so geschwinden 3D wirbelt man gerne über den virtuellen Billard-Tisch oder zoomt nahe ran, um ganz dicht am Geschehen zu sein – dazu müßte man in Wirklichkeit schon auf den Tisch kraxeln, was unweigerlich fliegende Biergläser nach sich zöge. Die Action-Steuerung mit der Maus sorgt für relativ echtes Queue-Feeling.

Ein schillernder Turniermodus fehlt leider und die besseren Computergegner denken manchmal ein wenig lange nach. Dafür gelingen Duelle mit einem zweiten Spieler an einem PC genauso wie im Netzwerk – ideal für Büro-Duelle in größeren Betrieben: Der Verlierer kriegt die Kantinenrechnung ab.

Billard-Novizen, die anfangs kaum mal einen Ball unterbringen, werden mit der Tracking-Option bei Laune gehalten: Dieses »Vorsagen« des Programms beschert Erfolgserlebnisse und schult das Auge für die stoßtechnischen Feinheiten. Profis dürfen sich an die Trick Shots wagen – hier gibt's eben für jeden Billard-Interessierten etwas.



virtual pool

☐ 286 ■ 386/486 ■ VGA ■ Super VGA ■ Soundblaster ■ S'Blaster Pro ■ General MIDI ☐ CD-Audio ■ Maus ☐ Joystick

Spiele-Typ	Sportspiel
Hersteller	Celeris/Interplay
Ca.-Preis	DM 110,–
Kopierschutz	–
Anleitung	Deutsch; gut
Spieltext	Englisch; Fachbegriff (Sprachausgabe bei den Lehrvideos)
Bedienung	Gut
Anspruch	Für Einsteiger, Fortgeschrittene und Profis
Grafik	Gut
Sound	Ausreichend

Freies RAM: min. 510 KByte
Festplattenplatz: ca. 1 MByte
CD-Belegung: ca. 435 MByte

Besonderheiten: Zwei Spieler gegeneinander an einem PC und per Modem oder Netzwerk. Spielstand läßt sich speichern.

Wir empfehlen: 486er (min. 50 MHz) mit 4 MByte RAM und Maus.



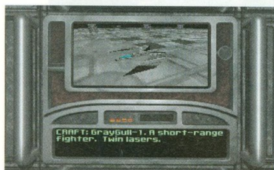
TERMINAL VELOCITY

Apogee hat ein neues Spielegenre auf dem Korn: Erobern die Shareware-Päpste jetzt auch den Markt der 3D-Actionsimulationen?

Trau', schau, wem: Hätten sich die Regierungsbosse der Erde nur vorher überlegt, mit welchen außerirdischen Rassen sie Friedensverträge schließen. Denn plötzlich machen sich ganze feindliche Geschwader auf Terra breit und sorgen für gewaltigen Ärger. Glücklicherweise gibt es mutige Computerspieler wie Sie, die sich mit einem Gleiter ins Getümmel stürzen.

»Terminal Velocity« ist ein flottes Ballerspiel, bei dem Sie über hügelige Landschaften, durch tiefe Schluchten oder in enge Tunnels flitzen. Dabei stellen sich Ihnen allerhand Raumschiffe, Panzer und andere Bodengeschütze entgegen, die Sie mit Lasern oder Raketen bekämpfen. Außerdem müssen wichtige Einrichtungen wie Radaranlagen oder Militärbasen der außerirdischen Gegner zerstört bzw. erst einmal gefunden werden.

Die Steuerung des Gleiters übernehmen Sie am besten mit dem Joystick, da schnelle und präzise Reaktionen nötig sind. Mit wenigen Tasten schalten Sie den Radarschirm ein, wählen neue Waffen aus oder aktivieren in bedrohlichen Situationen den Nachbrenner. Ein Zielkreuz hilft beim Anvisieren der Gegner, die von Beginn an munter auf Sie einstürmen. Anfänglich sind Sie nur mit einer schwachen Laserkanone ausgerüstet, doch das Zerstören feindlicher Einrichtungen setzt oft Waffen frei, die Sie aufsammeln und Ihrem Repertoire hinzufügen. Manchmal tauchen Energiekugeln auf, die Sprit für den Nachbrenner liefern oder die arg strapazierten Schutzschilde wieder aufpäppeln.



Vor jeder Mission werden die zu erwartenden Gegner beschrieben



Gegen unsere vierstrahlige Wumme haben die Gegner keine Chance



Feuer frei auf die feindlichen Landeplätze! Die bunten Pünktchen im Bild stammen von unserem Radar.



Dieser Endgegner hat unangenehm lange und bewegliche Arme

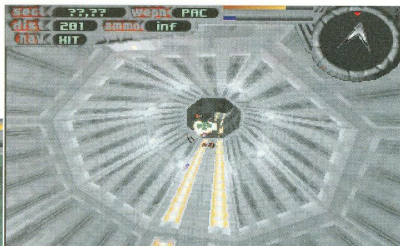
Wer die Steuerung der Raumschiffe in Spielen wie »Descent« oder »Wing Commander« gewohnt ist, muß sich erst einmal mit dem Terminal Velocity-Gleiter vertraut machen. Wollen Sie nach links oder rechts steuern, kippt das Fahrzeug zwar etwas, rollt aber nicht sofort um die eigene Achse, sondern erst nach einiger Zeit. Das erschwert spitze Kurven, bringt Profis aber eine kleine Abwechslung zum üblichen Steuerungs-Einerlei. Außerdem dürfen Sie jederzeit die Sicht aus dem Cockpit um 90 Grad nach links und rechts schwen-



im wettbewerb

Magic Carpet	92
Descent	90
Raptor	71
TERMINAL VELOCITY	**66**
Retribution	47

Gegen die starke Profi-Konkurrenz sieht die Shareware-Version von Terminal Velocity etwas altbacken aus. Bullfrogs Meisterleistung Magic Carpet verbindet ansehnliche Grafiken, spannende Kämpfe und ausgeklügelte Strategie zu einem gewitzten Actionspiel. Descent entführt Sie in verschlungene 3D-Tunnelsysteme mit cleveren Gegnern und rasanter Grafik. Wenn Sie zweidimensionale Ballerspiele bevorzugen, sind Sie bei Raptor richtig, das am heimischen PC Arcade-Stimmung aufkommen läßt. Durchschnittliche Grafik, mäßig spannende Missionen und eine karge Handlung bescheren Retribution den letzten Platz im Feld.



Das Manövrieren in den Tunnels erfordert eine ruhige Hand

SHAREWARE ODER VOLLVERSION?

Nachdem die kommerzielle Version von Terminal Velocity nicht mehr zu Redaktionsschluß eintrudelte, hatten wir ein leichtes Problem. Da wir unsere Leser möglichst frühzeitig über diese Apogee-Neuheit ausführlich informieren wollen, haben wir uns deshalb ausnahmsweise zu einem Test der Shareware-Fassung nach Profimaßstäben entschlossen. Eine Besprechung der kommerziellen Version mit neuer Gesamtwertung holen wir möglichst bald nach.
Mit folgenden Unterschieden ist laut Apogee zu rechnen: In der Shareware-Fassung belästigen Sie weniger Gegner, vier Waffensysteme fehlen und der Super-VGA-Modus funktioniert nicht. Außerdem soll die Vollversion besseren Sound und einen Netzwerk-Modus mit bis zu acht Spielern enthalten. Eine später erscheinende CD-ROM bietet zusätzlich neben diversen Animationsfilmen feinere Texturen.

ken, um die Umgebung im Auge zu behalten. Das Drehen um die eigene Achse ist mit zwei weiteren Tasten möglich.

Der Schwierigkeitsgrad der Missionen steigt langsam an und läßt Sie anfänglich erst einmal auf die Jagd nach bestimmten Zielen gehen. Dabei hilft ein Entfernungsmesser, der beim Anpirschen den fehlenden Kompaß ersetzt. Später müssen Sie bestimmte Tunnels finden, die meist an einer völlig anderen Stelle des Planeten wieder enden und zu einem neuen Ziel führen. Die engen Röhren haben es in sich: Nicht nur feindliche Raumschiffe stellen sich Ihnen in den Weg, auch diverse Engstellen, eigensinnige Schotts oder sich drehende Hindernisse behindern den sicheren Flug.

Am Ende jeder der drei Welten wartet ein dicker Endgegner auf Sie, der sogenannte »Boß«. Die Palette reicht vom riesigen Arbeitsroboter mit lästigen Metallarmen bis zur schwerbewaffneten Zentrale. Selbst im einfachsten Schwierigkeitsgrad ist hier mehr gefragt als dumpfes Dauerfeuer. Wer sein Schiff nicht wie im Schlaf beherrscht, hat kaum Chancen gegen die schier übermächtigen Gegner.

Die Grafik von Terminal Velocity ist unter VGA sehr schnell und trotzdem mit vielen Texturen und 3D-Objekten verziert. Nehmen Sie ein Gebäude unter Feuer, gibt es nicht nur Bitmap-Explosionen, sondern auch davonfliegende Bruchstücke, die durch die Luft wirbeln. Treffen Sie einen Gleiter nicht voll, sondern nur mit einem Streifschuß, taumelt dieser brennend zu Boden und explodiert erst dort. Den Detailreichtum der Grafik dürfen Sie verändern, um die Geschwindigkeit auf Ihrem System zu optimieren. Unterhalb eines DX2-66 müssen Sie Details abschalten, sonst ruckelt sich Terminal Velocity zu Tode. **(fs)**



Eine Raketensalve hilft gegen die große Radarantenne

florian stangl

Schon auf den ersten Blick wirkt Terminal Velocity etwas angestaubt, auch in späteren Levels sind Innovationen Fehlanzeige. Ohne jeglichen Simulations- oder Taktik-Firlefanz entpuppt es sich als geradliniges Actionspiel, das Besitzern abgehärteter Dauerfeuer-Finger gefallen könnte.
Die Grafik ist schnell und wäre dank der vielen 3D-Objekte durchaus ansehnlich, wenn nicht so manche Landschaft infolge der unglücklich gewählten Texturen im Pixel-Brei versinken würde. Die Flüge durch die Tunnel erinnern zwar ein wenig an Descent, reichen aber bei weitem nicht an dessen spielerische Tiefe heran. Schlecht ist Terminal Velocity nicht. Doch von einem Spitzenplatz ist es angesichts der starken Konkurrenz weit entfernt – spielerisch bietet es nichts neues.
Wäre nicht schon im untersten Schwierigkeitsgrad derart viel Action geboten, würde man wegen des linearen Spielverlaufs schnell den Joystick beiseite legen. Immerhin macht schon die neun Level starke Shareware-Version mehr Spaß als so manche Vollpreis-3D-Krücke der lieben Konkurrenz.



terminal velocity

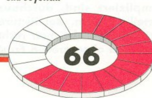
- ☐ 286
- ■ 386/486
- ■ VGA
- ☐ Super VGA
- ■ Soundblaster
- ■ S'Blaster Pro
- ☐ General MIDI
- ☐ CD-Audio
- ☐ Maus
- ■ Joystick

Spiele-Typ	Actionspiel
Hersteller	3D Realms/Apogee
Ca.-Preis	nur Kopiergebühr bei Shareware-Fassung;
Kopierschutz	–
Anleitung	Englisch; gut
Spieltext	Englisch; wenig
Anspruch	Für Einsteiger und Fortgeschrittene
Bedienung	Gut
Grafik	Befriedigend
Sound	Befriedigend

Freies RAM: min. 4 MByte
Festplattenplatz: ca. 14 MByte

Besonderheiten:
Shareware-Version mit den ersten neun Levels erhältlich; verbesserte CD-ROM-Fassung in Vorbereitung.

Wir empfehlen: 486er (min. 50 MHz) mit 8 MByte RAM und Joystick.



CD ROM

PICTURE PERFECT GOLF

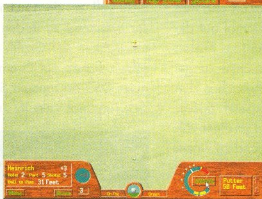
Mehr »Picture« als »Perfect«: Empires hochauflösende Standbild-Invasion nötigt den PC-Golfer zu spielerischen Kompromissen.

Golfspieler haben kaum mehr ihre Ruhe: Hochkonzentriert setzt man zum wichtigen Annäherungsschlag an, da stolpert ein fluchendes Kamerateam aus dem Gebüsch. Nicht friedliebende Amateurfilmer machen die Fairways unsicher, sondern marodierende Programmierteams überfallen liebliche Grüns. Bei Golf-Simulationen gibt es nämlich eine neue Mode: Wozu komplizierte 3D-Routinen entwickeln, wenn sich auf eine CD-ROM jede Menge Standbilder pressen lassen? Diesen bequemen und auf den ersten Blick beeindruckenden Weg geht auch »Picture Perfect Golf«. Die Grafiker schlenderten einfach den beliebten »Harbour Town«-Kurs entlang, knipsten so pro Loch um die 60 bis 80 Bilder und legten sie hochauflösend auf CD ab. Macht der Spieler einen Schlag, berechnet das Programm, welcher abgelegten Bildposition der Ball am nächsten ist und zeigt die entsprechende Grafik an.

Mit einer ähnlichen Technik versenkte unlängst U.S. Gold sein »World Cup Golf« unterhalb der 50er-Wertungsgrenze. Durch die Standbildtechnik können Sie sich nicht beliebig drehen oder entlegenste Ecken anspielen, wie es z.B. bei den Klassikern »Links Pro 386« oder »PGA Tour Golf 486« der Fall ist. Picture Perfect Golf zieht sich insofern besser aus der Affäre, als daß es hier kein Sprite Ihrer Spielfigur gibt, das an ungünstigen Ecken für Unübersichtlichkeit sorgt. Die Steuerung ist eine leicht vereinfachte Form der Anklick-Bedienung von Links und PGA; der Spielablauf dadurch flott und nicht unspaßig.



Schöne Standbilder statt 3D-Berechnung – das sorgt für flotten Bildaufbau, aber auch für einige spielerische Einschränkungen



Beim Putten muß man schon ganz genau hinsehen, um die Unebenheiten auf dem Grün zu erkennen

Die schönen Standbilder haben aber einen gravierenden Nachteil: Der Baumbestand sieht zwar nett aus, stellt jedoch kein 3D-Hindernis dar. Einen Ball in den Busch zu pfeffern ist quasi unmöglich; dadurch sinken Herausforderung und Realitätsgrad gewaltig. Auch beim Putten verläßt man sich auf digitalisiertes Bildwerk, wodurch es schwer wird, die Neigung der Grüns zu lesen. In punkto Turniermodus oder Computergegner haben die Designer keinerlei Anstrengungen unternommen; einziger Anreiz für Solo-Spieler ist eine Art High-Score-Liste mit den besten Rundenergebnissen. **(hl)**

heinrich lenhardt

Golf-Kenner winden sich vor Schüttelfrost: Die Limitationen bei Empires Neuheit sind heftig. Großzügig wird der Abschlagpunkt je nach verfügbarem Standbilder hin und her gerundet; die Schlagrichtung läßt sich nur minimal ändern. Mit einer richtigen Simulation hat das nicht mehr viel zu tun.

Das könnte aber für Einsteiger, denen Links und Konsorten zu kompliziert sind, durchaus vorteilhaft sein. Bei Picture Perfect Golf bolzt man recht zügig und ohne großen Frust durchs Unterholz. Drei Schwierigkeitsgrade, Mulligan-Option und einstellbare Windstärke unterstreichen die leichte Zugänglichkeit.

Kurzfristig spielt sich das Programm ganz nett; auf Dauer können die schönen Digibilder nicht über spielerische Schlichtheit hinwegtäuschen. Angesichts der Tatsache, daß zum Jahresende mit neuen Versionen der Fairway-Gralshüter Links Pro und PGA zu rechnen ist, sollten Computergolfer ihr Geld lieber aufsparen.

picture perfect golf

☐ 286 ■ 386/486 ☐ VGA ■ Super VGA ■ Soundblaster ☐ S'Blaster Pro ☐ General MIDI ☐ CD-Audio ■ Maus ☐ Joystick

Spiele-Typ	Sportspiel
Hersteller	Empire
Ca.-Preis	DM 100,–
Kopierschutz	–
Anleitung	Deutsch; befriedigend
Spieltext	Englisch; wenig
Bedienung	Gut
Anspruch	Für Einsteiger
Grafik	Gut
Sound	Ausreichend

Freies RAM: min. 4 MByte
Festplattenplatz: ca. 1 oder 8 MByte
CD-Belegung: ca. 340 MByte

Besonderheiten: Zusatz-CDs mit weiteren Kursen in Vorbereitung.

Wir empfehlen: 486er (min. 33 MHz) mit 4 MByte RAM und Maus.

54

Spiele-test

LÖSUNGEN mit PLÄNEN komplett je 19.95 • ANLEITUNGEN je 19.95

7th guest the	L + P
abandoned places	L + P
alone in the dark 3	**L + P**
amazon	L + P
amberstar	**L + P**
bad blood	L + P A
battletech	L + P
beneath a steel sky	L + P
betrayal at krondor	L + P
big red adventure	**L + P**
bloodwych	L + P
buck rogers 1	L + P A
cadaver	L + P
champions of krynn	L + P
code name: ice man	L + P A
codes & hexadressen	**L + P**
companions of xanth	L + P
creature shock	**L + P**
curse of enchantia	L + P
curse of the azure bonds	L + P
dark half	L + P
dark sun-shattered lands	L + P
day of the viper	L + P
death gate	**L + P**
death knights of krynn	L + P A
drachen von laas	L + P
dracula unleashed	L + P
dragonsphere	**L + P**
eric the unready	L + P
eternam	L + P
ecstatica	**L + P**
faery tale adventure the	L + P
fascination	L + P
flashback	L + P
flies attack on earth	L + P
freddy pharkas	L + P
future wars	L + P
gabriel knight	L + P
gateway to the savage frontier	L + P
gold rush	L + P A
guilty	**L + P**
heart of china	L + P A
heimdall	L + P
höhlenwelt saga	**L + P**
hook	L + P
inherit the earth	**L + P**
innocent until caught	L + P
it came from the desert	L + P
jonathan	L + P
kathedrale die	L + P
king's quest 7	**L + P**
kult	L + P
lands of lore	L + P
legend of faerghail	L + P
legend of kyrandia 3	**L + P**
lösungsbuch der flugsims	**L + P**
lost files of sherlock holmes	L + P
lure of the temptress	L + P
menzoberranzan	**L + P**
neuromancer	L + P
ooze	L + P
personal nightmare	L + P
pool of radiance	L + P
pools of darkness	L + P A
ports of call	L + P
prophecy of the shadow	L + P
questron 2	L + P
ravenloft	L + P
return of the phantom	L + P
return to zork	L + P
rings of medusa	L + P
ringworld	L + P
rise of the dragon	L + P A
robox	L + P
sam und max-hit the road	L + P
sammelheft 1	L + P
schatz am silbersee der	L + P
schwarze auge das	L + P
shadow caster	L + P
shadow of the beast	L + P
shadow of the comet	L + P
shadow sorcerer	L + P
shogun	L + P
simon the sorcerer	L + P
spirit of adventure	L + P
summoning the	L + P
superhero l. of hoboken	**L + P**
sword of aragon	L + P A
veil of darkness	L + P
vision	L + P
wasteland	L + P A
waxworks	L + P
willy beamish	L + P
woodruff-schnibble az.	**L + P**
zak mc.kracken	L + P

Fett gedruckte Titel sind neu!

NEU! • CPS-SAMMELBÄNDE • NEU!
Band 1 enthält folgende Lösungen+z.T. Pläne: Blue Force, Critical Path, Iron Helix, Journeyman's Project, Man Enough, Privateer und Rebel Assault.
CPS-Sammelband 1 .... 25,- DM

ACHTUNG, JETZT SPAREN!
Ab sofort erhalten Sie bei uns alle in den linken drei Spalten aufgeführten Lösungen MIT Plänen für nur noch DM 19.95 je Band.

Auch die deutschen Bedienungsanleitungen haben wir im Preis auf DM 19.95 je Band reduziert.

Und was das Beste ist:

In der ganz rechten Spalte finden Sie unsere CPS-Sammelbände.

Jeder Sammelbad enthält Lösungen und z.T. Pläne zu MEHREREN Spielen zum Super-Preis von nur DM 25,- je Band.

Sie können natürlich auch weiterhin die Lösungen MIT Plänen zu den EINZELNEN in den CPS-Sammelbänden beschriebenen Spielen für DM 19.95 je Spiel bestellen.

ACHTUNG, JETZT SPAREN!

JETZT SPAREN!

Bestseller-Games
Deutsche Original-VGA-Version in 256 Farben
Direkt von CD-ROM spielbar
Spielanleitung und kompl. Lösung im Heft
Might and Magic III
Die Inseln von Terra
Rollenspiel-Klassiker in uneingeschränkter deutscher Vollversion

UNSER DANKESCHÖN

Den ersten 50 Lösungs-Bestellungen, die bei uns ab dem **07.06.95** eingehen, legen wir gratis ein Exemplar der abgebildeten **BESTSELLER GAMES** bei. Darin enthalten ist die komplett deutsche VGA-Version von Might & Magic 3 auf CD-ROM incl. Lösung.

SAMMELBÄNDE je 25,-

mit Lösungen und z.T. Plänen zu jeweils mehreren Spielen

Alone in the Dark 1+2	L P -
Bard's Tale 1-3	L P -
Chrono Quest 1+2	L - -
Conquests of Camelot/-of Longbow	L P -
Deja Vu 1+2	L - -
Dung.-Master/Chaos strikes back	L P -
Eco Quest 1+2	L P -
Elvira 1+2 (nicht für C 64)	L P -
Eye of the Beholder 1-3	L P -
Goblins 2+3	L - -
Inca 1+2	L - -
Indiana Jones 3+4	L P -
King's Quest 1-6	L P -
Laura Bow 1+2	L P -
Legend of Kyrandia 1+2	L P -
Leisure Suit Larry 1-6	L P -
Lost in Time 1+2	L P -
Manhunter 1+2	L P -
Maniac Mansion 1+2	L P -
Might & Magic 3-6	L P -
Monkey Island 1+2	L P -
Police Quest 1-4	L - -
Prince of Persia 1+2	L P -
Quest for Glory 1-4	L P -
Space Quest 1-5	L P -
Spellcasting 101+301	L - -
Star Flight 1+2	L - -
Star Trek 25th ann.+Star Trek 2	L P -
Ultima 3-6	L P -
Ultima 7,1+7,2+F.o.V.+8	L P -
Ultima Underworld 1+2	L P -
Wizardry 6+7	L P -

WO FEHLT NOCH EINE CPS-FILIALE? - SPRECHEN SIE IHREN FACHHÄNDLER AN. ER KÖNNTE DER NÄCHSTE CPS-PARTNER WERDEN.

1 **DARK FORCES** PC CD-ROM dV 109.95

2 **WING COMMANDER 3** PC CD-ROM dV 119.95

3 **PANZER GENERAL** PC CD-ROM dA 94.95

	die weiteren Plätze	PC 3.5"	CD-ROM
4.	KYRANDIA 3 - MALCOLM'S REV. dA		79.95
5.	MICROPROSE SID MEIER EDITION		64.95
6.	REBEL ASSAULT dV		89.95
7.	LOST EDEN dV		94.95
8.	NBA LIFE '95 dA		99.95
9.	TRANSPORT TYCOON dV	99.95	99.95
10.	DESCENT dA		89.95

CPS-Lösungen erhalten Sie ab sofort auch in günstigen **Sammelbänden** (je 25,-).

Zusätzlich haben wir die Preise für die restlichen Lösungsbücher auch drastisch gesenkt.

CPS Frank Heidak

HÄNDLERANFRAGEN ERWÜNSCHT

ALLE SONDERANGEBOTE NUR, SOLANGE DER VORRAT REICHT!

ANKÜNDIGUNGEN

Der Erscheinungsmonat steht vor dem Namen.

IBM-PC CD-ROM

0595 11th hour dA	109.95
0595 armoured assasin dA	94.95
0595 cd-spiele compilation US	69.95
0595 chaos engine dA	64.95
0595 dragon lore dV	74.95
0595 fantasy fest US	54.95
0595 flight of amazon queen dV	109.95
0595 hardball 4 dA	89.95
0595 live action football dA	89.95
0595 slip stream 5000 dA	79.95
0595 uss ticonderoga dV	74.95
0595 vollgas dA	74.95
0695 dragon's lair 2 dA	84.95
0695 power slide dA	84.95
0695 space ace dV	84.95
0695 vollgas (full throttle) dV	89.95
1942 pacific air war gold dA	74.95

IBM-PC 3.5 ZOLL

0595 flight of amazon queen dV	89.95
0595 hardball 4 dA	89.95
0595 slip stream 5000 dA	84.95

Bei Artikeln, die in der Preisspalte die Angabe ??? enthalten, stand der Preis bei Drucklegung noch nicht fest. Bitte bei Bestellung erfragen!

JETZT SPAREN!

Achten Sie bitte besonders auf unser neues Angebot bei Lösungsbüchern!

SONDERANGEBOTE

z.T. in englisch (US)

IBM-PC CD-ROM

201 games 4 you dA	9.95
202 games spezial dA	9.95
203 games spezial dA	14.95
amberstar dV	39.95
campaign dA	39.95
cruise for a corpse dA	34.95
daemonsgate US	24.95
f 15 strike eagle 2 dA	24.95
fields of glory dA	39.95
fun & works dV	14.95
mad tv dV	39.95
magic carpet data hidden world dA	39.95
mega storm dV	34.95
might and magic 3 dA	34.95
might and magic 4 dA	34.95
might and magic 5 dA	34.95
multimedia spezial dA	12.95
mustang cd-collection (4 cds) dA	29.95
pacific islands dA	39.95
pegasus 01/95 dV	34.95
railroad tycoon dA	24.95
rings of medusa gold dA	39.95
star control 1 & 2 dA	39.95
super vga harrier & mig 29m dA	29.95
war in the gulf dA	39.95

IBM-PC 3.5 ZOLL

daughter of serpents dV	24.95
eishockey manager dA	34.95
indy car indianapolis motorway US	34.95
legend of faerghail dV	24.95
microprose grand prix f. 1 US	34.95
pinball dreams 2 data dA	39.95
sensible soccer limited edit. dA	39.95
shadow caster dA	29.95
superfrog dA	39.95
transport tycoon world editor dV	39.95

ZUBEHÖR,

das der PROFI braucht

action replay pc v. 4.1 dA	149.95
akt.boxen sbc 600 5 watt dV	49.95
akt.boxen sbc 610 10 watt dV	79.95
akt.boxen sbc 620 20 watt dV	89.95
akt.boxen sbc 630 35 watt dV	179.95
akt.boxen sbc 660 50 watt dV	249.95
akt.boxen syst. sbc 650 50w dV	199.95
joypad gravis dA	44.95
joypad pc propad sv 230 dA	29.95
joyst.qj raider + sv211(sv212) dA	69.95
joystick dexxa controlpad US	39.95
joystick dexxa cordlesspad US	64.95
joystick flightstick pro dV	179.95
joystick gravis analog pro dA	84.95
joystick gravis schwarz US	74.95
joystick pc comm.+soft sv 207 dA	49.95
joystick pc optix sv 205 dA	79.95
joystick pc topstar sv 227 dA	39.95
joystick pc trackstick sv 204 dA	69.95
joystick qj m6 analog sv 202 dA	19.95
joystick qj pc raider sv 206 dA	34.95
maus pad sv 707 dV	4.95
thrustmaster f16-flight cont.s US	334.95
thrustmaster flightcontr. mk2 US	174.95
thrustmaster form.1 lenkrad US	349.95
thrustmaster proflightcontr.s. US	279.95
thrustmaster weap.contr. mk2 dA	249.95
verlängerung 9 pol. sub d US	9.95

IHRE BESTELLZEITEN
mo. - fr. 9[00] - 17[00]

außerhalb dieser Zeiten hält unser Anrufbeantworter sein Ohr für Sie auf.

Außerdem lauert unser Fax jederzeit auf Ihre Nachricht!

AKTUELLE SPIELE & TOOLS BEI CPS

In den rechten 4 Spalten sind alle Titel mit dt. Anleitung (dA) oder komplett deutsch (dV)

IBM-PC 3.5 ZOLL

aces of the deep dV	94.95
alex dampier hockey 95 dA	74.95
alien legacy dA	89.95
amt das dV	99.95
anstoss world cup ed. dV	59.95
armored fist dV	89.95
battle isle 2 dV	84.95
baulöwe (windows) dV	89.95
beneath a steel sky dA	89.95
big red adventure dA	89.95
blackhawk dV	74.95
bundesliga man. hat. supp. dV	59.95
civilization dV	94.95
comanche dA	94.95
comanche mission disk 2 dA	59.95
crystal caliburn dV	54.95
death or glory dV	94.95
descent dA	89.95
discworld dA	89.95
disney's aladdin dA	59.95
ecstatica dV	79.95
fighter wing dA	74.95
flamingo tours dV	64.95
front lines dV	74.95
frontier first encounters dA	84.95
fußball total! dA	74.95
goal! dA	64.95
hattrick (bundesligamanager 3) dV	94.95
hattrick jimmy hartwig edition dV	104.95
high seas trader dV	84.95
hokum ka-50 dA	69.95
indiana jones 3 (vga) (preis!) dV	44.95
indiana jones 4 dV	54.95
international tennis open dA	59.95
jungle strike dA	84.95
jurassic park dV	74.95
king's quest 6 dV	79.95
legions dA	59.95
leisure suit larry 6 dV	74.95
lemmings 3 dA	64.95
lion king dV	59.95
lode runner dV	89.95
maniac mansion 2 (preis!) dV	109.95
master of magic dV	104.95
mephisto genius dA	44.95
metal marines dA	59.95
might & magic 5 dV	94.95
monkey island 2 dV	54.95
nascar racing dA	89.95
ncaa basketball: road to f.4 2 dA	84.95
oldtimer dV	74.95
panzergeneral dA	84.95
peter pan dV	69.95
pinball special edition dA	69.95
pizza connection dA	94.95
police quest 4 dV	84.95
privateer dA	94.95
psycho pinball dA	84.95
ran trainer dV	89.95
retribution dA	74.95
rings of medusa gold dA	89.95
sam & max - hit the road dV	94.95
schwarze auge 2-sternens. dV	84.95
siedler die dV	84.95
sim city 2000 dV	94.95
sim classics dV	74.95
sim farm dV	89.95
skat-as dV	54.95
star trek 2 dV	89.95
system shock dV	89.95
tie fighter (preis!) dV	119.95
transport tycoon dV	99.95
x-com: terror from the deep dV	104.95

IBM-PC CD-ROM

aces of the deep dV	94.95
alien olympics dA	59.95
alone in the dark 3 dV	99.95
battle isle 2 dV	89.95
battle isle 2-erbe des titan dV	54.95
bioforge dV	109.95
bolo dV	59.95
bundesliga man. hat. supporter dV	59.95
colonization dV	99.95
comanche mit mission 1 & 2 dV	109.95
creature shock dV	94.95
cyberia dA	104.95
cyberwar dA	114.95
dark forces dV	109.95
descent dA	89.95
desert strike dA	74.95
discworld dV	99.95
dune 2 dV	44.95
ecstatica dV	104.95
epic pinball 1-3 dA	94.95
eye of beholder trilogie (1-3) dV	99.95
fighter wing dV	69.95
front lines dV	74.95
frontier first encounters dA	89.95
hammer of the gods dV	89.95
inferno dV	109.95
international tennis open dA	89.95
iron assault dA	99.95
jungle strike dA	84.95
king's quest 7 dV	94.95
kings quest 1-6 dA	94.95
klik & play dA	94.95
kyrandia 3-malcom's rev. dV	79.95
leisure suit larry collection dA	89.95
lemmings 3-new world of lemm. dV	79.95
little big adventure dV	99.95
lost eden dV	94.95
magic carpet dV	99.95
maniac mansion 2-dott (preis!) dV	104.95
master of magic dV	109.95
microprose sid meier edition dA	64.95
myst dA	124.95
nascar racing (preis!) dA	89.95
nba live 95 dA	99.95
nhl hockey 95 dA	94.95
novastorm dA	94.95
panzergeneral dA	94.95
pinball fantasies deluxe dA	84.95
prototype dV	94.95
psycho pinball dA	84.95
rebel assault dV	89.95
sage von nietoom dV	54.95
sam & max - hit the road dV	119.95
schwarze auge2 sternenschweif dV	89.95
sim city 2000 dV	99.95
simon the sorcerer dV	94.95
space quest collection dA	104.95
super karts dV	109.95
super street fighter 2 turbo dA	74.95
syndicate plus dV	104.95
system shock enhanced dA	89.95
tank commander dV	89.95
theme park dV	94.95
transport tycoon dV	99.95
under a killing moon dV	114.95
us navy fighter dV	104.95
wacky wheels dA	59.95
warcraft: orks & humans dA	89.95
wing commander 3 dV	119.95
wings of glory dV	89.95
woodruff and the schnibble dV	89.95
x-com: terror from the deep dV	104.95
x-wing inkl. missionen dA	74.95

FRANCHISEPARTNER GESUCHT!
Nur Branchenkenner mit aktivem Unternehmen - Einsteiger zwecklos! Schriftl. Bewerbung mit Unternehmensdaten an nebenst. Adresse

VERSANDKOSTEN INLAND

bei Vorkasse per Scheck oder Kreditkarte	5,-
bei Versand per Nachnahme	10,-

VERSANDKOSTEN AUSLAND

bei Vorkasse per Scheck oder Kreditkarte	netto 12,-
bei Versand per Nachnahme	netto 25,-

Als Kunden innerhalb der EG beliefern wir Sie incl. 15 % MWSt.

Als Kunden außerhalb der EG berechnen wir Ihnen keine MWSt. Ihre Zollbehörde erhebt dann die jeweils gültige Einfuhr-Umsatzsteuer.

SIE ERREICHEN UNS **PER POST**

CPS FRANK HEIDAK
BÜRGERSTRAßE 8 - 10
50667 KÖLN

BESTELLANNAHME **PER TELEFON**
0221 / 25 69 83

BESTELLANNAHME **PER TELEFAX**
0221 / 25 69 86

GEBEN SIE GAS UND SCHICKEN SIE MIR:

.... ▫ L+P ▫ S ▫ A ▫ Prg ▫ Zub
.... ▫ L+P ▫ S ▫ A ▫ Prg ▫ Zub
bitte ankreuzen

Computertyp
AUFTRAGGEBER PP 0795

Name ....
Straße ....
PLZ Ort ....
Telefon .... Kreditkartenfirma .... Verfall ....
Kunden-Nr. .... Karten-Nr. ....

AMERICAN EXPRESS Cards Welcome
EUROCARD
VISA
DINERS CLUB INTERNATIONAL

Wir liefern ausschließlich zu unseren Geschäftsbedingungen. Druckfehler. Irrtümer und Preisänderungen vorbehalten. Mit Veröffentlichung dieser Anzeige verlieren alle Listen- und Anzeigenpreise ihre Gültigkeit.



BRETT HULL HOCKEY

Mit plapperndem Reporter und viel Action will Accolade bei den »NHL Hockey«-Fans wildern. Doch bei Electronic Arts wird man angesichts von »Brett Hull« nicht gerade in Angst und Schrecken verfallen.



Bully vor dem Tor: Der Schiedsrichter geht schon mal in Deckung.

Als Accolade einen Lizenzvertrag mit dem Eishockeyspieler Brett Hull abschloß, war der Stürmer von St. Louis noch ein NHL-Superstar. Mittlerweile schießen andere Jungs mehr Tore, Accolade wurde vom Warner-Konzern geschluckt und viele PC-Sportler sind schon eine innige Beziehung mit Electronic Arts' »NHL Hockey '95« eingegangen. Doch das seit Ewigkeiten angekündigte Brett-Hull-Eishockey ist letztendlich für den PC erschienen.

Ein »halber« Lizenzdeal sorgt zwar für echte Spielernamen aus der NHL, aber Teams und Logos müssen ohne offiziellen Segen auskommen. Der Eishockey-Fan hat die Wahl zwischen einem Freundschaftsspiel (auch gegen einen zweiten Spieler), Play-Off-Runde und ausführlichem Ligamodus. Statt der üblichen 84 Spieltage läßt sich die Zahl der Vorrundenpartien auch auf 11 oder 42 Begegnungen runterschrauben – vielen Dank. Dafür wird mit Statistiken gegeizt; die besten Spieler werden nur für das jeweilige Match ermittelt. Im Optionsmenü stellt man die üblichen Regeldetails wie Strafzeiten oder Abseits ein und aus; hier läßt sich auch der quasselnde Sportreporter zum Schweigen bringen, der sonst das Match mit englischen Kommentaren begleitet.

Das Spielgeschehen wird von schräg oben gezeigt. Diese Perspektive wirkt etwas »dichter dran« als bei NHL Hockey. Bei der Steuerung hat es Accolade gut gemeint und beschert uns neben dem Paß gleich zwei Schußvarianten – sanft-gezielt oder feste-grob. Besitzer des Gravis Game Pad dürfen sich an drei Feuerknöpfen austoben; am Joystick behilft man sich durch gleichzeitigen Druck von zwei Buttons, um den Zusatzschuß auszulösen. Es gibt auch Volleyknaller, bei denen der mit einem Paß bedachte Spieler direkt aufs Tor schießt.

Die Geschwindigkeit läßt sich in sechs Stufen wählen. Während einer Partie dürfen Sie munter zwischen vier Angriffsreihen wechseln und müde Mannen gegen frische Spieler austauschen. In einem separaten Bildschirm stellen Sie die spielerischen Stär-

SPORTS PAGE

HOCKEY TEAM STANDINGS

WESTERN CONFERENCE

	PTS	W	L	T	GF	GA	GP
Vancouver	2	1	0	0	3	2	1
Los Angeles	2	1	0	0	3	0	1
Edmonton	2	1	0	0	2	0	1
San Jose	2	1	0	0	2	1	1
Anaheim	0	0	1	0	2	3	1
Calgary	0	0	1	0	3	4	1

	PTS	W	L	T	GF	GA	GP
Detroit	2	1	0	0	3	2	1
St. Louis	2	1	0	0	4	3	1
Dallas	2	1	0	0	5	3	1
Chicago	0	0	1	0	2	3	1
Toronto	0	0	1	0	1	7	1
Winnipeg	0	0	1	0	0	2	1

EASTERN CONFERENCE

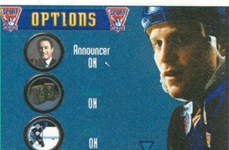
	PTS	W	L	T	GF	GA	GP
Ottawa	2	1	0	0	6	2	1
Buffalo	2	1	0	0	7	1	1
Boston	2	1	0	0	7	1	1
Quebec	1	0	0	1	1	1	1
Montreal	0	0	1	0	0	3	1
Pittsburgh	0	0	1	0	1	7	1
Hartford	0	0	1	0	2	6	1

	PTS	W	L	T	GF	GA	GP
Long Island	2	1	0	0	4	1	1
Florida	2	1	0	0	3	0	1
Washington	1	0	0	1	1	1	1
New Jersey	0	0	1	0	1	4	1
New York	0	0	1	0	3	5	1
Tampa Bay	0	0	1	0	1	2	1
Philadelphia	0	0	1	0	0	3	1

RETT HULL'S 100th GOAL!

GOALS

Viel mehr als eine müde Tabelle ist den Programmierern zum Ligamodus nicht eingefallen



Super VGA gibt's nur bei den Menüs; das eigentliche Spiel läuft in der niedrigeren Auflösung 320 x 200 ab.



In der Wiederholung studieren wir erneut diese Torwart-Parade



im wettbewerb

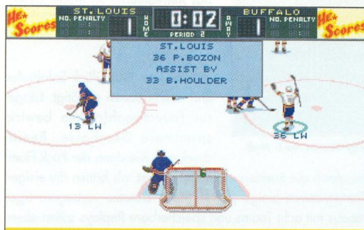
Schönere Grafik, mehr Vielfalt im Detail – NHL Hockey '95 bleibt einsamer Regent im Genre der Eishockey-Simulationen. Das flotte Brett Hull Hockey ist nur kurzfristig reizvoll; auf Dauer stört der schludrige Spielablauf.

NHL Hockey '95	90
NBY Live '95	86
Eishockey-Manager	75
BRETT HULL HOCKEY '95	**56**
Alex Dampier Pro Hockey	28

Eine weitere Eishockey-Neuheit, Alex Dampier von Merit, testen wir ausführlich in dieser Ausgabe. Der nur thematisch verwandte Eishockey Manager ist ein reines Strategiespiel bar jeglicher Action; mittlerweile etwas angestaubt und deshalb um 5 Punkte abgewertet. Jenseits von Eishockey ist der Basketball-Kracher NBA Live '95 die beste Mannschaftssport-Simulation für den PC.

heinrich lenhardt

Schöne Packung, schlappes Spiel. Irgendwie ist dieses unkomplizierte Haudrauf-Hockey ja nicht gänzlich ohne Unterhaltungswert. Ein Dasein als Staubfänger scheint jedoch vorprogrammiert: Hier finden Sie nämlich nichts, das es in »NHL Hockey '95« nicht in besserer Form gäbe. Ob Steuerung, Statistikvielfalt oder Grafikperspektive – Brett Hull erntet nur Trostpreise. Und den plappernden Sportreporter stellt man nach dem 3. Spieltag freiwillig ab...
Auch Eishockey-Verrückte, die in NHL Hockey '95 jeden Gegner wegputzen, seien gewarnt: Der Schwierigkeitsgrad bei Brett Hull ist eher niedrig angesetzt. Und sonderlich befriedigend sind Dauersiege mit Dusseltoren auch nicht. Also lieber beim Titelverteidiger bleiben und das Kleingeld für NHL '96 zusammenhalten.



Torschütze und Vorlagengeber werden sofort eingeblendet

ken Ihrer Mannschaft ein: Wer z.B. Defensiv-Talentpunkte abzieht und aufs Schuß-Konto buttert, schnitzt sich eine todesverachtende Angriffstruppe zurecht.
Was in der Theorie sehr schön klingt, spielt sich in der Praxis leider nicht ganz so berauschend. Die Übersicht ist mäßig und die Team-Kollegen haben kein optimales Stellungsspiel; schlechte Zeiten für Liebhaber des gepflegten Paßwirbels. Tore scheinen zudem stark vom Zufall abhängig zu sein. Mal hält der Goalie, mal nicht; Volleyschüsse haben offenbar keine wesentlich dramatischere Wirkung als Verlegenheitslupfer. Landet der Puck doch mal im Netz, ergötzen Sie sich per Instant Replay nochmals an dieser Szene und speichern Sie womöglich auf Festplatte – das kann man noch den Enkelkindern zeigen... **(hl)**

brett hull hockey '95







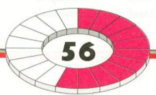
General MIDI · CD-Audio · Maus · Joystick

Spiele-Typ	Sportspiel
Hersteller	Accolade
Ca.-Preis	DM 90,–
Kopierschutz	–
Anleitung	Deutsch; befriedigend
Spieltext	Englisch; wenig
Bedienung	Gut
Anspruch	Für Einsteiger und Fortgeschrittene
Grafik	Befriedigend
Sound	Ausreichend

Freies RAM: min. 4 MByte
Festplattenplatz: ca. 10 MByte

Besonderheiten: Liga- und Play-Off-Modi. Geschwindigkeit einstellbar.

Wir empfehlen: 486er (min. 33 MHz) mit 4 MByte RAM und Game Pad.



ALEX DAMPIER PRO HOCKEY

CD-ROM

Ein typischer Fall von Sudden Death: Bei soviel sportlicher Schaurigkeit kommen selbst Eishockey-Fans ins Bibbern.

Das Aufregendste an dieser Szene: Hinter dem Tor läßt sich kaum erkennen, wer eigentlich die Scheibe hat...

Schwere Zeiten für den Eishockeysport: Erst spielt Deutschland bei der Weltmeisterschaft einen groben Humbug zusammen, dann veröffentlicht Merit »Alex Dampier Pro Hockey«. Auf die Vertrauenswürdigkeit des Namenspaten wollen wir lieber nicht näher eingehen. Der ist nämlich Trainer der englischen Eishockey-Nationalmannschaft – und England ist das ehrbare Mutterland vieler Sportarten, aber nicht gerade eine Hochburg des Eishockey.

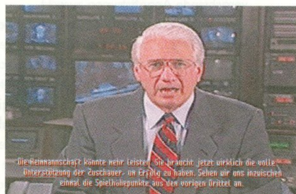


Mit dem Editor basteln Sie Eishockey-Teams nach Maß

Alex Dampier bietet keinen Superstar-Glanz oder NHL-Teams, dafür einen Haufen Nationalmannschaften, die alle irgendwie gleich spielen. Wenigstens gibt es einen Editor, mit dem Sie Ihre eigenen Teams basteln können: Namen und Stärken des ganzen Ensembles lassen sich verändern. Das eigentliche Match wird noch von einem älteren Herren anmoderiert. Auf dem Eis ist dann Michelin-Männchen-Charme angesagt: Schräg von oben wird die Spielfläche gezeigt; knubbelige Eishockey-Cracks schrubben darauf rum, als wären sie der Lego-Liga entsprungen. Je ein Feuerknopf dient zum Passen und Schießen; in der Abwehr wechseln Sie den Spieler unter Ihrer Kontrolle oder versuchen einen Check am Gegner.

Was keine nüchterne Beschreibung zu vermitteln mag, ist das Rumgeeier der Akteure. Vielleicht wollte ein gutherziger Programmierer die Tücken des Schlittschuhlaufens damit würdig interpretieren, nur leider führt der Schlingerfaktor zu einer partiellen Unspielbarkeit. Pässe kommen kaum an, die Mitspieler laufen ziemlich trostlos in der Gegend herum – da ist man ohnehin zu Gut-Glück-Sololäufen und Weitschüssen genötigt. Längeres Feuerknopfdrücken bewirkt strammere Geschosse. Beeindruckend, wie dann der Puck Flummi-gleich die Banden entlangtorpediert, als hätten die eisigen Temperaturen einige physikalische Gesetze verbogen. Ligamodus mit acht Teams und speicherbare Replays sollen ebensowenig unerwähnt bleiben wie die Wahl zwischen drei Schwierigkeitsgraden und der Trainingsmodus. Aber was nutzt solche in wirren Menüs versteckte Options-Sorgfalt, wenn der Spielablauf fatal an eine Massenschlägerei trunkener Eisstockschießer erinnert? Wer resigniert, kümmert sich im Coach-Modus nur noch um Aufstellung und Taktik; die eigentliche Eis-Action übernimmt dann der Computer.

(hl)



Nur bei der CD-Version gibt's diesen (entbehrbaren) TV-Moderator

heinrich lenhardt

Obacht Lenhardt, der Textkasten ist kurz, doch die Luschenliste lang! Die unangenehmsten Eigenschaften von Alex Dampier Hockey deshalb in Stichwort-Kürze: Schwamm-Steuerung unbrauchbar, Spielablauf Marke »Captain Chaos«, unübersichtliche Klump-Grafik, langweilige Alibi-Präsentation.

Danke für den Team-Editor, doch was bringt der mir bei einer Eishockey-Simulation, mit der ich mich nach Beendigung dieses Testberichts nicht mal im selben Gebäude aufhalten möchte?

Das schauderhaft schlechte Spielgefühl von »Alex Dampier« relativiert die Mittelmäßigkeit von »Brett Hull«: Bist kein Geniestreich, Brett, aber irgendwie noch erträglich. Freund Alex hingegen definiert den Bodensatz neu - wie kann man angesichts der Klasse von EAs »NHL Hockey« so einen Eiswürfel überhaupt veröffentlichen?



alex dampier pro hockey '95

☐ 286 ■ 386/486 ■ VGA ☐ Super VGA ■ Soundblaster ☐ S'Blaster Pro ☐ General MIDI ☐ CD-Audio ☐ Maus ■ Joystick

Spiele-Typ	Sportspiel
Hersteller	Merit Studios
Ca.-Preis	DM 90,–
Kopierschutz	–
Anleitung	Deutsch; ausreichend
Spieltext	Deutsch; befriedigend
Bedienung	Gut
Anspruch	Für Fortgeschrittene
Grafik	Befriedigend
Sound	Ausreichend

Freies RAM: min. 560 KByte
Festplattenplatz: ca. 1 MByte
CD-Belegung: ca. 170 MByte

Besonderheiten: Liga-Modus, Team-Editor, Zwei-Spieler-Duelle. Schwierigkeit und Grafikdetails in 3 Stufen einstellbar.

Wir empfehlen: 486er (min. 33 MHz) mit 4 MByte RAM und Digital-Joystick.





Großhandel für Computerspiele und Zubehör

PC

CD ROM

AMIGA

MEGA DRIVE

SNES

Wir liefern auch:

- CD-ROM-Laufwerke
- Controller
- Festplatten
- Grafikkarten
- Joysticks
- Kabel
- Motherboards
- Netzwerkzubehör
- PC-Gehäuse
- Soundkarten

Bitte nur Händler-anfragen!

ACHTUNG! Neue Adresse

Groß Electronic
Computerspiele + Zubehör
Passauer Straße13
D-94133 Röhrnbach
Tel. 0 85 82 / 96 05-0
Fax 0 85 82 / 96 05-99

V.mö. = Vorbestellung möglich • dt = Deutsche Anleitung oder Version

	PC	CD-ROM
Aces of the Deep /dt	**84,95**	**84,95**
Across the Rhine /dt*	89,95	89,95
Aladdin /dt	62,95	—,—
Alex Dampier Hockey Pro 95 /dt	**66,95**	**59,95**
Alone in the Dark 3 /dt	—,—	89,95
Amerika 1861 - 1865 /dt	V.mö.	V.mö.
Baldies /dt	**69,95**	**69,95**
Battle Isle 2 /dt	79,95	81,95
Battle Isle 2 Scenery CD /dt	**—,—**	**49,95**
Biing! /dt	**79,95**	**V.mö.**
Bioforge /dt	**—,—**	**89,95**
Bundesliga Manager Hattrick /dt	74,95	—,—
Bundesl. M. Hattrick Supporter /dt	**49,95**	**49,95**
Cannon Fodder 2 /dt	62,95	—,—
Colonization /dt	**89,95**	**89,95**
Comanche & Missions 1 + 2 /dt	64,95	72,95
Command & Conquer /dt	**—,—**	**V.mö.**
Creature Shock /dt	—,—	94,95
Cyberia /dt	—,—	85,95
Daedalus Encounter /dt	—,—	89,95
Dark Forces	**—,—**	**89,95**
Das Amt /dt	88,95	92,95
Das Schwarze Auge /dt	**39,95**	**39,95**
Das Schwarze Auge 2 /dt	**76,95**	**76,95**
Day of the Tentacle /dt	94,95	99,95
Der Baulöwe /dt	76,95	—,—
Der Clou! /dt	79,95	79,95
Der Clou! - Profi Diskette /dt	39,95	—,—
Der Reeder /dt	**—,—**	**79,95**
Descent	69,95	69,95
Die Höhlenwelt-Saga /dt	—,—	89,95
Die Siedler /dt	67,95	—,—
Die total verrückte Rallye /dt	**—,—**	**67,95**
Die total ver. Rallye + Game Pad /dt	**—,—**	**79,95**
Discworld /dt	76,95	85,95
Doppelpass /dt	79,95	79,95
Dungeon Master 2 /dt	**V.mö.**	**V.mö.**
FIFA International Soccer /dt	64,95	69,95
First Encounters /dt	**79,95**	**85,95**
Flight of the Amazon Queen /dt	**V.mö.**	**84,95**
Flight Unlimited /dt	**—,—**	**89,95**
Frontlines /dt	65,95	65,95
Full Throttle (Vollgas) /dt	**—,—**	**69,95**
Great Naval Battles 3	—,—	83,95
Hammer of the Gods /dt	—,—	79,95
Hanse - Die Expedition /dt	41,95	—,—
Indiana Jones 4 - Fate of Atlantis /dt	51,95	—,—
Jagged Alliance /dt	**—,—**	**79,95**
Jungle Strike /dt	62,95	62,95
King`s Quest Edition 1-6 /dt	—,—	89,95
King`s Quest 7 /dt	—,—	89,95
Klik & Play /dt	89,95	89,95
Legend of Kyrandia 3 /dt	**—,—**	**79,95**
Leisure Suit Larry Edition (1-6) /dt	—,—	89,95
Lemmings 3 /dt	61,95	65,95
Lion King /dt	62,95	—,—
Little Big Adventure /dt	**—,—**	**89,95**
Lode Runner /dt	69,95	85,95
Lords of the Realm /dt	63,95	63,95
Lost Eden /dt	**—,—**	**79,95**
Magic Carpet /dt	—,—	89,95
Magic Carpet - Hidden Worlds /dt	**—,—**	**36,95**
Master of Magic /dt	**89,95**	**89,95**
NASCAR Racing /dt	76,95	84,95
NASCAR Racing Track Pack /dt	V.mö.	V.mö.
NBA Live 95 /dt	**—,—**	**89,95**
Nectaris /dt	42,95	—,—
NHL Hockey ´95 /dt	**—,—**	**79,95**
Noctropolis /dt	—,—	89,95
Novastorm /dt	—,—	79,95
Oldtimer /dt	**51,95**	**49,95**
Panzer General /dt	**82,95**	**79,95**
Pinball Dreams & Fantasies /dt	62,95	—,—
Pinball Dreams de Luxe /dt	—,—	76,95
Pinball Fantasies de Luxe /dt	—,—	61,95
Psycho Pinball /dt	**64,95**	**72,95**
Sam & Max /dt	94,95	99,95
Sensible Soccer International /dt	34,95	39,95
Sim City 2000 /dt	89,95	99,95
Sim Tower /dt	**74,95**	**74,95**
Simon the Sorcerer 2 /dt	V.mö.	V.mö.
Slipstream 5000 /dt	69,95	69,95
Space Quest Edition 1-5 /dt	—,—	89,95
Star Trek N.G. "A final Unity" /dt	—,—	V.mö.
Star Trek Technical Manual	**—,—**	**89,95**
Star Wars Screen Entertainment /dt	59,95	—,—
Stone Prophet - Ravenloft 2 /dt	**—,—**	**79,95**
Super Karts /dt	—,—	92,95
Super Street Fighter 2 Turbo /dt	**67,95**	**67,95**
System Shock /dt	81,95	84,95
Tie Fighter / kompl. dt	99,95	—,—
Tie Fighter Mission Disk. /dt	**29,95**	**—,—**
Theme Park /dt	79,95	79,95
Transport Tycoon /dt	89,95	89,95
Transport Tycoon World Editor /dt	33,95	33,95
U.S. Navy Fighters /dt	**—,—**	**89,95**
Warcraft /dt	85,95	85,95
Wing Commander 1 + 2 /dt	—,—	66,95
Wing Commander 3 /dt	**—,—**	**99,95**
Woodruff and the Schnibble of A. /dt	—,—	84,95
X-Com /dt	**89,95**	**89,95**
X-Wing Compilation /dt	**73,95**	**66,95**
Zorro /dt	—,—	69,95

0 28 71 / 86 31
18 30 88
18 06 37 • 18 54 43
FAX 0 28 71 / 86 31

Bachler
Computersoftware

MEGA - HITS

Bundesliga Manager Hattrick /dt	**75,-- PC**
Dark Forces	**89,-- CD**
Der Reeder /dt	**79,-- CD**
Flight Unlimited /dt	**89,-- CD**
Full Throttle /dt	**69,-- CD**
Magic Carpet Data CD /dt	**37,-- CD**
NBA Live 95 /dt	**89,-- CD**
Sim Tower /dt	**75,-- CD**
Stone Prophet /dt	**79,-- CD**
Tie Fighter Mission Disk. /dt	**29,-- PC**

ZUBEHÖR

2-Player Joystick-Kabel analog	*19,95*
Gravis analog Joystick PC	*49,95*
Gravis analog Joystick Pro PC	*66,95*
Gravis Game Pad PC	*39,95*
WingMan Extreme Joystick	*89,95*

Sonder-Angebote:

	Disk.	CD
7th Guest /dt	—,—	22,95
Der Patrizier /dt	46,95	39,95
Dragonsphere /dt	—,—	34,95
Dune 2	28,95	35,95
F-15 Strike Eagle 3 /dt	34,95	34,95
Fields of Glory /dt	34,95	34,95
Formula 1 Grand Prix /dt	34,95	34,95
Great Courts 2 /dt	21,95	21,95
Gunship 2000 /dt	34,95	34,95
Indiana Jones 3 /dt	36,95	36,95
Indy Car Racing /dt	—,—	29,95
King's Quest 1-4 /dt	je 25,95	—,—
King`s Quest 5 /dt	28,95	27,95
Lands of Lore /dt	—,—	35,95
Legend of Kyrandia 2 /dt	—,—	35,95
Leisure Suit Larry 1 /dt	25,95	24,95
M1 Tank Platoon /dt	26,95	24,95
Master of Orion /dt	34,95	34,95
Michael Jordan in Flight	—,—	27,95
NHL Hockey	32,95	—,—
Pirates! Gold /dt	34,95	34,95
Privateer /dt	—,—	29,95
Railroad Tycoon /dt	—,—	35,95
Secret of Monkey Island 1 o. 2 /dt	je 36,95	36,95
Silent Service 2 /dt	—,—	35,95
SSN-21 Seawolf /dt	—,—	29,95
Street Fighter 2 /dt	25,95	—,—
Strike Commander /dt	—,—	29,95
Subwar 2050 /dt	34,95	34,95
Syndicate Plus /dt	—,—	29,95
Taskforce 1942 /dt	34,95	34,95
Ultima Underworld	27,95	—,—
Ultima 6	26,95	—,—
Ultima 7 /dt	35,95	—,—
Wing Commander	25,95	—,—
Wing Commander Academy	28,95	—,—

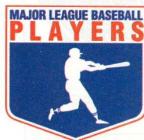
So
könnt Ihr gleich bestellen:

Einfach bei uns anrufen und Eure Bestellung durchgeben, oder eine Postkarte/Brief mit Euren Wünschen an uns schicken. Der Versand erfolgt dann per Nachnahme (+ 9,— DM) oder per Vorkasse (+ 4,— DM). Ab 150,— DM Bestellwert liefern wir grundsätzlich portofrei. Auslandskunden bestellen bitte nur schriftlich gegen Vorkasse.

Postfach 1113 • 46361 Bocholt   Blücherstr. 24 • 46397 Bocholt



HARDBALL 4



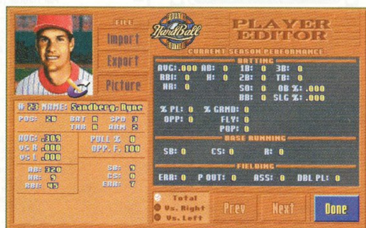
Der Streik in der Major League ist endlich beendet, die neue Baseball-Saison hat begonnen. Accolade zeigt gutes Timing und präsentiert den vierten Aufguß seiner »Hardball«-Serie.

Auch in der vierten Auflage von »Hardball« setzt Accolade auf Altbewährtes und bereichert es mit zeitgemäßen Neuerungen. Augenscheinlichste Verbesserung ist natürlich die Darstellung der Menüs und des Geschehens in Super VGA. Die Spielfiguren sind zudem digitalisiert, um alle Bewegungsabläufe absolut realistisch darstellen zu können. Außerdem wurde für jeden der über 800 Spieler ein Portrait angefertigt, so daß sowohl in der Mannschaftsaufstellung als auch beim Antreten des Spielers als Schlagmann oder Werfer sein Konterfei auf dem Bildschirm auftaucht. Reichlich Lizenzgebühren hat man bezahlt, um alle Spieler mit ihren Namen und Statistiken der Saison 1994 verwenden zu dürfen. Anscheinend reichte das Geld dann aber nicht mehr für die Original-Teamlogos. Aber mittels eines Editors mit kleinem Malprogramm können Sie ihr künstlerisches Geschick unter Beweis stellen, um eigene Logos zu entwerfen. Verändern lassen sich auch die Namen und Attribute der Spieler sowie die Trikotfarben und Namen der Mannschaften.

Verbessert wurde die Steuerung des Werfers. Nach Freigabe des Balles hat man zwei Sekunden Zeit, um mit Hilfe eines Fadenkreuzes einen beliebigen Punkt in der Strikezone anzupeilen. Auf die Fähigkeiten des Werfers kommt es dann an, ob er diesen Punkt auch trifft. Im Zwei-Spieler-Modus läßt sich die Darstellung des Fadenkreuzes abschalten, um dem Gegner nicht seine Strategie zu offenbaren. Kontrolliert man den Schlagmann, so wird nach dem Wurf die Spielfigur des Fängers ausgeblendet, um die Sicht auf den Ball freizugeben.



Ein Blick auf die Spielerprofile und dann kann's losgehen



Mit dem Editor verändern Sie die Attribute Ihrer Superstars

Ja, wo ist denn das Bällchen? Hochauflösend kommt die Darstellung des Spielgeschehens noch besser zur Geltung.

thomas drechsel

Gegenüber den Konkurrenten »FPS Baseball '94« und »Tony LaRussa Baseball 2«, die ja schon mit fast wissenschaftlichem Eifer den Baseball-Kult zelebrieren, präsentiert sich Hardball 4 bewußt unkompliziert und spielerfreundlich. Super VGA-Auflösung und wechselnde Blickwinkel für Werfer und Schlagmann sind dabei nette Zugaben, mit denen die Konkurrenten nicht aufwarten können. Erfreulich ist zudem die exakte Steuerung des Werfers und den Kommentar von Al Michaels möchte man auch nicht mehr missen.

Hardball 4 wird primär diejenigen begeistern, die ein ungezwungenes Spielchen mehr schätzen als eine hundertprozentige Simulation des amerikanischen Nationalsports mit ellenlangen Statistiken.

Der Statistikteil ist auch für Einsteiger bewältigbar

Neben der Möglichkeit, die Saison von 1994 nachzuspielen oder eine eigene Liga mit beliebigen Teams und Spielern zusammenzustellen, können Sie auch einfach nur ein Freundschaftsspiel starten, Ihr Geschick als Werfer oder Schlagmann trainieren oder am Homerun-Wettbewerb teilnehmen. Dabei serviert Ihnen der Werfer 20 Bälle und Sie erhalten je nach Schlagweite eine Punktewertung; die Höchstpunktzahl gibt's für einen Homerun, versteht sich.

Nach soviel Lobgesang sollen die kleinen Ungereimtheiten aber nicht verschwiegen werden. Zum einen ist es unglaublich einfach, den Ball zu treffen und mit ein wenig Übung kann man den Computergegner in jedem Spiel schlagen. Außerdem wirken die Stadien in der Darstellung ungemein winzig. Man kauft es dem Programm einfach nicht ab, daß das Spiel in einer 420 Yard Arena stattfinden soll und nicht auf dem Spielplatz um die Ecke. Und da wäre noch der Kommentar von Al Michaels, der aus den Samples von einzelnen Worten in unterschiedlichen Tonlagen zusammengesetzt wird. Das klingt mitunter so, als sei der Mittvierziger Al noch nicht ganz dem Stimmbruch entwachsen.

Alles in allem wirkt Hardball 4 mit seiner famosen Grafik, wechselnder Kameraperspektive und Einblendungen von Spielstand, Schlagturnus und Spielerportraits wie eine gelungene Baseballübertragung aus dem Fersehen. Spielerisch kann es Profis zwar nicht ganz überzeugen, aber spaßig ist eine Runde »Baseball Light« allemal.

(Thomas Drechsel/hl)

hardball 4

286 ■ 386/486 VGA ■ Super VGA ■ Soundblaster ■ S'Blaster Pro ■ General MIDI CD-Audio Maus ■ Joystick

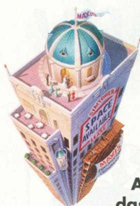
Spiele-Typ	Sportspiel
Hersteller	Accolade
Ca.-Preis	DM 100,–
Kopierschutz	–
Anleitung	Englisch; befriedigend
Spieltext	Deutsch; wenig (Fachbegriffe)
Bedienung	Gut
Anspruch	Für Einsteiger und Fortgeschrittene
Grafik	Gut
Sound	Befriedigend

Freies RAM: min. 4 MByte
Festplattenplatz: 2 MByte oder 16 MByte
CD-Belegung: ca. 22 MByte

Besonderheiten: Zwei-Spieler-Modus über Modem oder Nullmodem.

Wir empfehlen: 486er (min. 33 MHz) mit 8 MByte RAM und Joystick.

74

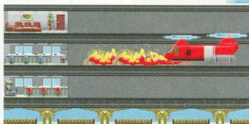


SIM TOWER

Nach dem Riesenerfolg »SimCity 2000« ist endlich die neue Strategie-Simulation von Maxis fertig. Diesmal bauen und planen Sie in die Höhe: Als Schöpfer eines Wolkenkratzers sorgt man für das Wohlergehen seiner Mieter.

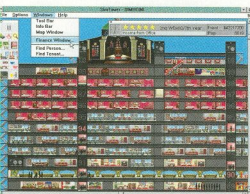


Sie verlassen Ihr Hotelzimmer und verspüren ein ernsthaftes Knurren in der Magengegend. Ergo wollen Sie zehn Stockwerke nach unten fahren und ein Frühstück zu sich nehmen. Sie drücken das Knöpfchen neben der Aufzugstür und warten... und warten... und dann macht es endlich »Ping!«: Die Tür gleitet auf, der Anblick der vollbesetzten Kabine verdirbt Ihnen fast den Appetit. An Sauerstoffmangel und gequetschte Rippen denkend, verzichtet man dankbar und wartet auf die nächste Kabine... und wartet... und wenn man nicht so gestreßt wäre, würde man sich ernsthaft über die Dynamik dieses Aufzugssystems Gedanken machen. Reagiert der Lift überhaupt auf Abwärtskandidaten, wenn er gerade den Wolkenkratzer rauf fährt? In welcher Etage sollte die Kabine am besten auf die nächste Anforderung warten? Ändern sich die Prioritäten des Aufzugsprogramms im Laufe des Tages?

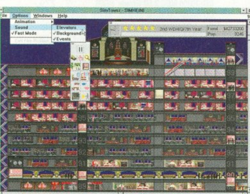


Bricht ein Feuer aus, können Sie für viel Geld das Heli-Löschteam engagieren

Der japanische Spieldesigner Yoot Saito ist gelernter Architekt und von Natur aus neugierig. Die Logik und Steuerung von »Lift-Fahrplänen« inspirierte ihn zu »Tower«, einer nur in Japan veröffentlichten Simulation. Maxis, immer auf der Suche nach Ideen für seine Sim-Baukästen, bekam das Spiel in die Finger, dealte mit Saito, feilte am Design und machte daraus »SimTower«, den Nachfolger zu »SimCity 2000« – seines Zeichens eines der meistverkauften PC-Spiele aller Zeiten. Obwohl die Neuerscheinung nicht vom SimCity-Programmierteam stammt, sind einige Parallelen unübersehbar. Das Hochhaus, das Sie bis zu 100 Etagen weit in die Höhe ziehen, wird mit Wohnungen, Büros und Geschäften belegt. Stimmen Mieten oder Service nicht, murren die Bewohner und ziehen wieder aus.



Während unter der Woche in den Büros geschäftiges Treiben herrscht...



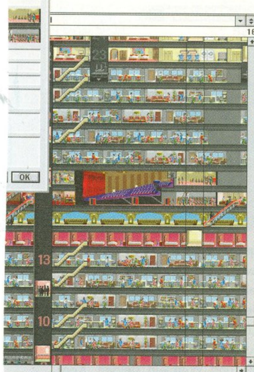
...ist abends und am Wochenende in Privatwohnungen und Geschäften mehr los

Der Bildschirm zeigt zunächst eine jungfräuliche grüne Wiese, in keinster Weise belästigt von Beton. Das werden Sie rasch ändern, indem Sie die Lobby für Ihr Hochhaus abstecken. Die Breite dieses Fundaments ist beliebig; beachten Sie aber, daß alle folgenden Stockwerke keine größeren Ausmaße als die Lobby haben können. Ob man von Anfang an sehr in die Breite baut oder lieber ein dünnes Türmchen bastelt, bleibt ganz dem Wagemut des Spielers überlassen. Um mit dem Bau zu beginnen, klicken Sie einfach das Lobby-Icon im Tool-Menü an. Dann mit dem Cursor die Ausmaße auf den Bildschirm »malen« und wenige Sekunden später ist das gute

Achtung, Superstau! Färben sich die Menschenschlangen vor den Aufzügen zornesrot, ist es höchste Zeit für Verbesserungen im Lift-System.

heinrich lenhardt

Den Nachfolger zu einem Kultspiel wie SimCity 2000 abliefern zu müssen, ist keine beneidenswerte Aufgabe. Maxis hat ein ähnliches, originelles Thema gefunden und patent umgesetzt – auch wenn SimTower nicht ganz die Klasse des genialen Vorgängers erreicht.
Positiv und fesselnd ist der Baukasten-Charme, den man von allen besseren Sim-Produkten her kennt. Bei charmant-einfacher Bedienung zieht man seinen Wolkenkratzer hoch; emsig wuselnde Spielfigürchen lassen sich einzeln studieren. Und stehen die gehetzten Berufstätigen vor den Liften Schlange, laufen ihre Köpfchen rot an – hinreißend!
SimTower ist was für die ganze Familie; irgendwie spricht dieses niedliche Bauen und Lift-Programmieren jeden an. Langfristig vermisse ich lediglich mehr Einrichtungstypen, verschiedene Schwierigkeitsgrade oder Szenarien.
Ganz klar ist es eines der besseren Maxis-Programme, ohne jedoch die Klasse von SimCity 2000 erreichen. Aber mir macht das niedliche SimTower wesentlich mehr Spaß als manche pseudo-komplexe Wirtschaftssimulationen Marke »extra dry«, bei der es nur um das stoffelige Austarieren von Zahlenkolonnen geht.



Einen solchen Mega-Tower zu bauen, ist schwer genug – doch können Sie dessen Bewohner auch bei Laune halten?

Stück errichtet – oh Wunder dynamischer Baukunst. Auf die selbe Weise erweitern Sie nach oben hin Etage um Etage. Bei Büros legen Sie die Miete fest, die bei Bezug regelmäßig auf Ihr Konto kommt. Eigentumswohnungen bringen sofort eine dicke Summe ein, bergen aber auch ein Risiko: Ist der Besitzer erzürnt, weil Sie neben sein Nobel-Appartment eine Frittenbude gesetzt haben, verzieht er sich – und Sie müssen den Kaufpreis rückerstatten. Die Einnahmen von Restaurants, Kinos oder Geschäften sind von der Besucherzahl abhängig.

Moment mal – wir haben je ein Stockwerk Wohnungen, Fast-Food-Lokalitäten und Büros gebaut, aber niemand zieht ein? Kein Wunder, denn wie sollen die Bewohner von der Lobby aus nach oben kommen? Mit einzelnen Treppen werden die Etagen schnell und billig verbunden. Auf Dauer kommen Sie aber nicht um den Einbau von Lifts herum, die Ihre Mieter schnell und bequem befördern. Lassen wir nun ein bißchen die Spieluhr weitertickern, sind bald gewisse Stoßzeiten zu beobachten. In der Mittagszeit werden die Büroklaven von dem Drang befallen, die naheliegenden Imbiß-Gelegenheiten zu stürmen. Und etwa ab 16 Uhr wird Aufzugskapazität von oben nach unten verlangt – dann strömt die Angestelltenschar zum Ausgang, um in den Feierabend zu entkommen.

Mit vier, fünf Stockwerken ist das alles noch überschaubar, aber bei zunehmender Fortdauer des Turmbaus wird der Transport der murrenden Massen eine Wissenschaft für sich. Ganz nebenbei gibt es neue Einrichtungen, mit denen Sie Ihr Vertikal-Imperium vollpflastern dürfen. Beim Erreichen bestimmter Bewohnerzahlen bekommt das Hochhaus einen weiteren Stern verliehen – pro Beförderung erwarten Sie ein paar neue Details (und wachsende Kosten); fünf Sterne sind das höchste aller Gefühle. Als ultimatives Spielziel gilt übrigens der Bau eines lukrativen 100-Etagen-Monstrums, auf dessen Spitze man eine (sündhaft teure) Kathedrale stellen kann – soviel zum Thema »Knockin' on Heaven's Door«.

Zu den neuen Einheiten gehören Hotelzimmer: Single, Doppel oder Suite stehen zur Wahl, doch dazu sollten Sie Reinigungspersonal anheuern. Ist auch nach der dritten Nacht kein Bett gemacht, zieht der gutmütigste Gast von dannen. Das Programm macht Sie darauf aufmerksam, wenn bestimmte Einrichtungen gefragt sind, um die Attraktivität Ihres Towers zu erhalten. Tiefgaragen oder Müllverwertungsan-

INSIDE SIM TOWER

Ablauf anhalten/fortsetzen | Aufzugsschacht verlängern
Einrichtung abreißen | Etagen und Personen untersuchen
Lobby, Treppen | Aufzüge installieren
Büros | Hotelzimmer
Eigentumswohnungen | Geschäfte, Restaurants
Parkplätze, U-Bahn | Sicherheitsdienst, Krankenstationen

Per Tool-Menü pflastern Sie Ihren Tower mit Hotelzimmern, Wohnungen, Büros und Geschäften voll

WE/3Q/1st Year Fund $49100 Pop 592

Diese Anzeige informiert über Kontostand und Sterne-Wertung Ihres Hochhauses

Jeder einzelne Aufzug läßt sich für verschiedene Tageszeiten »programmieren«

Die Karte zeigt Ihr Bauwerk auf einen Blick und informiert über Mietniveau sowie Lagequalität einzelner Etagen



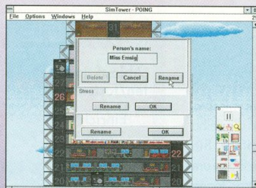
im wettbewerb

SimTower bietet mehr Spielspaß und Abwechslung als der kleine Landwirtschafts-Bruder SimFarm, muß aber zwei ähnliche Titel an sich vorbeiziehen lassen. Beim vielseitigen Transport Tycoon kümmern Sie sich um die Verbindungen zwischen verschiedenen Städten per Straße, Schiene, Luft und Wasser. »Nur« eine Stadt, aber viele Details, Szenarien und Abwechslung bietet das enorm unterhaltsame Sim City 2000. Wie man Bauaktivitäten in ein bemerkenswert langweiliges Finanz-Wirtschaftsspiel packen kann, demonstriert der zahme »Baulöwe«.

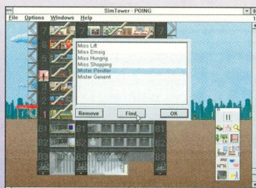
SimCity 2000	90
Transport Tycoon	83
SIM TOWER	**76**
SimFarm	65
Der Baulöwe	40



Klicken Sie mit der Lupe eine Einheit an, um über Miete und Qualität der Lage informiert zu werden



Der Klick auf eine Männchen-Silhouette zeigt Streß-Level und Vorhaben des Tower-Besuchers



Sie können einzelne Personen blau markieren und über eine Suchfunktion später wieder aufspüren – Big Brother läßt grüßen...

lagen lassen sich im Keller unterbringen; das Hochhaus wächst auch in die Tiefe. Ärzte und Sicherheitsdienste werden begehrt und die Bewohner fordern mehr Freizeiteinrichtungen. Recht so, denn während abends und am Wochenende die Büros verwaist sind, sorgen Kino oder Schlemmerbude auch dann für satte Umsätze.

Sim-gemäß können Sie eine Übersichtskarte aufrufen. Dank Farbkennzeichnung sehen Sie auf einen Blick, in welchen Gegenden Ihres Wolkenkratzers Zufriedenheit herrscht und wo es hapert. Auch die Staffelung der (von Ihnen festgelegten) Büromieten wird so verdeutlicht. Um den Tagesablauf der Tower-Bewohner besser kennenzulernen, können Sie einzelne Personen per Mausklick herauspicken. Geben Sie dem Glücklichen einen markanten Namen; ab sofort wird diese Spielfigur blau gekennzeichnet. Über eine Suchfunktion kriegen Sie jederzeit heraus, wo sich Ihr Schützling aufhält. Erblicken Sie auf den Fluren hingegen rosa oder rot gefärbte Persönchen, ist dies ein Zeichen zart oder heftig köchelnden Zorns – das Lift-Syndrom, Sie erinnern sich. Schlechte Tower-Infrastruktur und lange Wege lassen die Streß-Skala Ihrer Männchen und Weiblein steigen. Konstruktiverweise verrät man Ihnen beim Anklicken mit dem Lupe-Icon, was die Bewohner einzelner Einheiten ärgert – von »Die Disco nebenan ist zu laut!« bis »Der nächste Arzt ist zu weit weg!«.

Auf einstellbare Schwierigkeitsgrade oder vorgefertigte Szenarien müssen Sie verzichten. Im Lauf der Zeit gibt es lediglich einige zufällige Ereignisse, die aber keine dramatischen Herausforderungen an Ihr strategisches Geschick stellen. Mit etwas Glück wird bei Kellergebuddel ein Piratenschatz gefunden; mit etwas Pech bricht ein Feuer aus. Die Armut an Optionen wird durch das Feature der »Lift-Programmierung« ausgeglichen. Sie können jeden Aufzugschacht mit mehreren Kabinen beglücken – wahlweise in der Standard-, Dienstboten oder Expreß-Variante.

SimTower läuft einzig und allein unter Windows, was durchaus Sinn macht: Je nach gewählter Grafikauflösung präsentiert sich das Geschehen mehr oder weniger übersichtlich. Bei 640 x 480 Bildpunkten ist arg viel Gescrolle angesagt; einen adäquaten Monitor vorausgesetzt, macht der Turmbau ab 800 x 600 Pixel mehr Spaß. Trotz der schlichten Seitenansicht ist außerdem ein fixer 486er Pflicht. Das Berechnen der Aktivitäten einiger tausend Hochhausbesucher lastet den Prozessor ordentlich aus. **(hl)**



Auch nach unten wird fröhlich gebuddelt: Der Untergrund läßt sich lukrativ für Tiefgaragen, Müllentsorgung und Shopping-Zentren nutzen.

jörg langer

SimTower verdeutlicht die Unterschiede zwischen dem Aufbau-Genre und sonstigen Strategiespielen: Während letztere mit zunehmender Spieldauer eher interessanter werden, hat es sich bei ersteren irgendwann unweigerlich ausgebaut. So macht es auch beim neuen Maxis-Spiel anfänglich großen Spaß, seinen simulierten Wolkenkratzer in die Höhe zu ziehen, doch sobald man alle Einrichtungsarten gesehen hat, wird einem die eingeschränkte Abwechslung schmerzlich bewußt.
Mir fehlt es vor allem an differenzierten Eingriffsmöglichkeiten: Außer dem eigentlichen Bauen kann man nicht viel mehr tun als Preise festlegen und Fahrstuhl-Routinen verfeinern. Weshalb gibt es keine Werbung, Fernsehauftritte oder konkurrierende Bauunternehmer? SimTower lebt ganz klar von seinem unkomplizierten Zuschau-Ambiente, bietet für meinen Geschmack aber zuwenig strategische Möglichkeiten.

sim tower

☐ 286 ■ 386/486 ☐ VGA ■ Super VGA ■ Soundblaster ☐ S'Blaster Pro ☐ General MIDI ☐ CD-Audio ■ Maus ☐ Joystick

Spiele-Typ	Strategiespiel
Hersteller	Maxis
Ca.-Preis	DM 130,-
Kopierschutz	–
Anleitung	Deutsch; gut
Spieltext	Englisch; leicht (deutsche Version in Vorbereitung)
Anspruch	Für Einsteiger und Fortgeschrittene
Bedienung	Gut
Grafik	Befriedigend
Sound	Ausreichend

Freies RAM: min. 4 MByte
Festplattenplatz: ca. 8 MByte

Besonderheiten:
Windows 3.1 erforderlich. Zwei Spielgeschwindigkeiten. Auch als identische CD-Version erhältlich.

Wir empfehlen: 486er (min. 50 MHz) mit Windows 3.1, 8 MByte RAM und Maus.

76

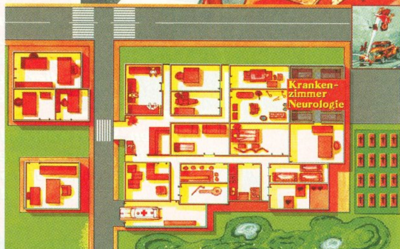
BIING

Die Städteplaner haben ihre Strategie-Simulationen ebenso wie die Spediteure und Fluglinien-Chefs. Was der PC-Welt noch gefehlt hat, ist die satirische Softwareumsetzung des Krankenhausalltags.



Im Wartezimmer sind Schwestern und Patienten noch vergleichsweise großzügig bekleidet

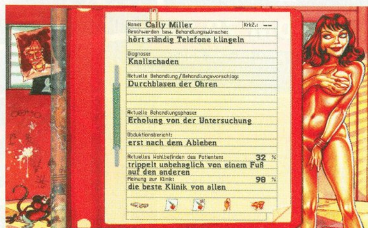
Sie verwenden fast täglich den Begriff »Karbolmäuschen« und sind davon überzeugt, daß Stationsärzte nur ans Golfspielen denken, während alle Krankenschwestern grundsätzlich Chefärzte ehelichen wollen? Dann werden Sie sich bei »Biing« wohlfühlen, denn das neue Wirtschaftsspiel von Magic Bytes widmet sich ausgiebig den gängigsten Clichés bezüglich der weißen Zunft.



Nach und nach füllt sich das Krankenhaus mit sämtlichen Stationstypen, die man per Übersichtskarte bequem erreicht

Zu Beginn des unter Zeitdruck ablaufenden Spiels verfügt man über etwas Startkapital sowie eine Personalchefin, hat aber keinerlei Ärzte, Krankenschwestern oder Behandlungsräume. Also werden die ersten Räume angemietet (kaufen ist noch zu teuer) und Stellenausschreibungen aufgegeben. Zehn Berufsgruppen stehen zur Wahl, vom Lagerarbeiter über den Koch bis hin zum Pathologen. Während bei Ärzten vor allem auf die Intelligenz geachtet werden sollte, zählt bei Schwestern vornehmlich die Oberweite: Schließlich reagiert der männliche Patient auf solche Reize durchaus günstig im Rahmen seiner Rekonvaleszenz. Besonders in publikumswirksamen Arenen wie dem Empfang oder den Warteräumen machen sich berstende Büstenhalter bezahlt – so wird es den Wartenden weniger schnell langweilig. In den Behandlungszimmern zählt allerdings mehr die Ausbildungsstufe der Fachkräfte – so ganz ohne Unterkiefer fällt dem männlichen Prolo das Hinterherpfeifen beim Anblick schlanker Frauenbeine doch ein wenig schwer...

Nachdem sich die ersten Bewerber gemeldet haben, sieben Sie aus und stellen die einigermaßen befähigten Jobsuchenden ein. Für jede Fachkraft gibt es ein Karteiblatt, das neben einigen Peinlichkeiten auch wichtige Infos aufführt, z.B. die Zufriedenheit mit dem Gehalt, die bereits verstrichene Arbeitszeit oder das Bedürfnis, den Golfkurs aufzusuchen (bei Ärzten obligatorisch). Ihre Hauptaufgabe ist es, die richtigen Leute auf die richtigen Stationen zu schicken und darauf zu achten, daß keiner zu lange arbeitet oder immer zuhause rumhockt. Als nützlich erweist sich die eingebaute Hilfsfunktion: Sobald etwas im Argen liegt (der Folterkammer fehlt es an einem Arzt), erscheint ein Erste-Hilfe-Kasten am unteren Bildschirmrand. Wird dieser angeklickt, so erhält man eine Problembeschreibung und kann sofort an die entsprechende Stelle springen – durchaus komfortabel. Besser wäre es aber gewesen, langweilige Routineaufgaben zu automatisieren – so hangelt man sich oft minu-



Die Diagnose seiner Ärzte kann man jederzeit ändern – oft lassen sich so größere Schädigungen verhindern



Die beiden wichtigsten Einstellungskriterien bei Krankenschwestern sind Ausbildungsstand und Büstenumfang

jörg langer

Gegen einen blanken Pixelbusen allein hätte ich ja nichts einzuwenden – aber müssen es gleich tonnenweise hervorquellende Rundungen und Unterwäsche-Vorführungen sein? Das hat nichts mit Prüderie oder Moralapostelei zu tun – der beabsichtigte Humor von Biing geht einfach an mir vorbei. Was wohl als muntere Persiflage auf diverse Krankenhaus-Clichés gedacht ist, wirkt auf mich als Rundumschlag mit dem Sex-Holzhammer: Die Schwestern werden nach ihrer Oberweite (»bitte mit Brustbild!«) ausgewählt und dementsprechend z.B. als »geil und lüstern« eingestuft – selten so gelacht.

Inhaltlich hat Biing relativ viel Abwechslung zu bieten, darunter Personalüberwachung, Hospital-Ausbauten, Organhandel und Patienten-Management. Dabei wird aber gerade bei den Gegenständen arg ins Detail gegangen – für Einsteiger abschreckend. Außerdem fehlt es an einem echten Spielziel und merklicher Konkurrenz: Was schert es mich, wenn zwei Konkurrenz-Krankenhäuser höher in der Patientengunst rangieren?

Vor allem im späteren Spielverlauf wird man zudem mit Routineaufgaben förmlich zugemüllt: Es ist ja nett, allen Patienten persönlich die Rechnung zu überreichen, aber weshalb muß ich sie auch noch mühselig auf die Zimmer verteilen und ihre Diagnosen überprüfen?

Biing dürfte mit seiner respektlosen Art und soliden Technik trotzdem seine Freunde finden. Männliche Wirtschaftsspiele-Fans ohne Furcht vor Humor auf SAT1-Nachtprogramm-Niveau werden nicht enttäuscht sein.



Ständig aktualisierte Zeitungsmeldungen loben und »verreißen« einzelne Krankenhäuser

tenlang von einer Warnmeldung zur nächsten, weil es einfach bequemer ist, als eigenhändig alle Stationen abzuklappern. Die Grafiken geizen nicht mit der Reizdarstellung des weiblichen Personals, das unter einem bemerkenswert geringen Bekleidungsgrad leidet. Ob das noch satirisch oder schlichtweg sexistisch ist, bleibt dem Urteil des Betrachters überlassen. Die Geräuschkulisse besteht aus den namensgebenden »Biing«-Geräusch und »typischen« Krankenhaus-Lauten: Röcheln, Stöhnen, Schreie und dumme Sprüche. **(la)**

biing

☐ 286 ■ 386/486 ☐ VGA ■ Super VGA ■ Soundblaster ■ S'Blaster Pro ■ General MIDI ☐ CD-Audio ■ Maus ☐ Joystick

Spiele-Typ	Strategiespiel
Hersteller	Magic Bytes
Ca.-Preis	DM 120,–
Kopierschutz	Nervige Handbuchabfrage
Anleitung	Deutsch; gut
Spieltext	Deutsch; gut
Bedienung	Gut
Anspruch	Für Fortgeschrittene
Grafik	Befriedigend
Sound	Befriedigend

Freies RAM: min. 570 KByte + 3 MByte EMS
Festplattenplatz: ca. 34 MByte

Besonderheiten: Umfangreiche Statistiken; Spielablauf kann stundenweise weitergeschaltet werden.

Wir empfehlen: 486er (min. 33 MHz) mit 8 MByte RAM, Maus und Super VGA.

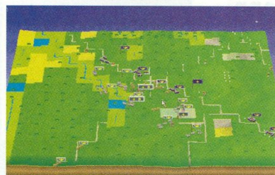
63



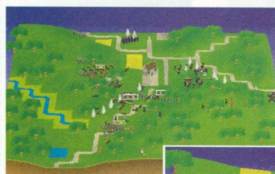
CIVIL WAR (AMERIKA 1861 – 1865)

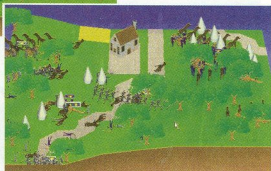
Vor 130 Jahren lieferten sich Nord- und Südstaatler der USA den ersten »modernen Krieg«. Empire läßt Sie jetzt nachträglich die Geschichte umschreiben.

Mitte des 19. Jahrhunderts kam es zwischen den Industriestaaten des amerikanischen Nordens und den Baumwoll-Produzenten im Süden zu immer größeren Spannungen. Schließlich zerstritt man sich an der Sklavenfrage, der Süden sagte sich vom Norden los und kurz danach begannen die Kampfhandlungen. Eigentlich hatte die Konföderation der Südstaaten keine Chancen gegen die Union, da diese zahlenmäßig und wirtschaftlich stark überlegen war. Doch die hochmotivierten Separatisten konnten überraschende Anfangserfolge verbuchen, welche die Union in arge Bedrängnis brachten. Letztendlich aber wurde das militärische Ungleichgewicht übermächtig, nach fünf Kriegsjahren mußte der Süden kapitulieren.



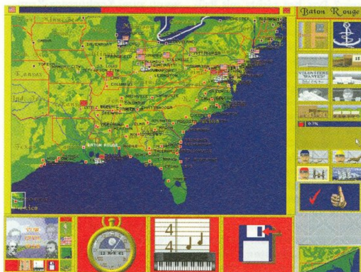






Von der zweiten wird auf die fünfte Zoomstufe vergrößert, so daß einzelne Soldaten zu erkennen sind

Der computerisierte »Civil War« findet auf zwei Ebenen statt: Auf einer strategischen Karte erfolgen Armeebewegungen, Truppenaushebungen und dergleichen. Auf taktischer Ebene werden die eigenen Truppen auf einer zoombaren Karte gegen feindliche Kontingente geführt. Wer sich mit dem ganzen Drumherum nicht weiter abgeben möchte, kann



Auf der Gesamtkarte werden Einheiten gebaut und Truppen bewegt

vom Hauptmenü aus direkt eine von vier historischen Schlachten führen. Die Kampagne beginnt mit der historischen Ausgangslage: Der Süden hat seinen anfänglichen Angriffsstoß schon ausgeführt und bedrängt die verstreuten Truppen des Nordens. Dem Ungleichgewicht der Kräfte hat man übrigens Rechnung getragen – die Siegbedingung der grauberockten Konföderierten ist moderater, als die ihrer blauuniformierten Gegner. Wer an Hintergrundinformationen interessiert ist, kann sich in einem umfangreichen Lexikon umsehen. Dort werden nicht nur die Hintergründe des Krieges sowie sein Verlauf beschrieben, sondern auch die wichtigsten Schlachten und Taktiken. Historische Zeitungsmeldungen und mehrere Bürgerkriegslieder sind zusätzlich enthalten.

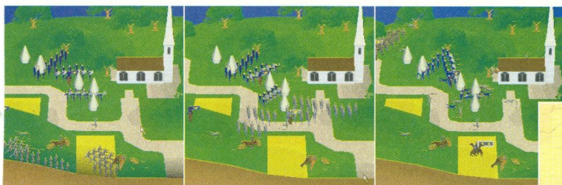
Bevor man zu spielen anfängt, stellt man den gewünschten Realitätsgrad in neun Kategorien ein, darunter Moral, Befehlslaufzeiten, Terrain und Führungsqualität. Steht z.B. der Terrainschalter auf »einfach«, braucht man sich während der Schlacht keinerlei Gedanken über Hügel und Bäume zu machen. Auch die Anzahl der Truppentyoen wird per Realismus-Schalter bestimmt. Hier reicht die Spanne von einem



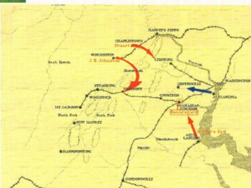
im wettbewerb

Hammer of the Gods	75
Lords of the Realm	73
CIVIL WAR	**67**
Fields of Glory	61
Gettysburg	57

Das napoleonische Fields of Glory sieht zwar etwas schöner aus, hat aber spielerisch weniger zu bieten als Civil War. Mit Filmauschnitten aufgepeppt, stellt das mittelmäßige Gettysburg eine der berühmtesten Schlachten des amerikanischen Bürgerkriegs nach. Auch bei Lords of the Realm und Hammer of the Gods wechseln sich strategische und taktische Sequenzen ab – bei ersterem erobert man das mittelalterliche England, letzteres läßt Sie zum Wikingerhelden werden.



Sturm auf eine Unionskirche – während sich die erste Gruppe hinter der Kirche verschanzt, greift die zweite von Westen an



Das Online-Lexikon enthält mehrere Generalstabskarten

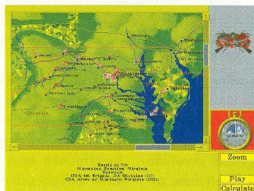
Schiffs-, Infanterie-, Artillerie- und Kavallerietyp bis hin zu jeweils vier Varianten. Letztendlich sucht man sich eine der beiden Seiten aus und entscheidet, ob man gegen den Computer oder einen menschlichen Gegner (per Netzwerk oder Nullmodem) antreten möchte.

Die strategische Karte gibt es in zwei Ausführungen – die eine zeigt den gesamten Osten Amerikas, die andere vergrößerte Ausschnitte. In zwei Modi steuert man entweder Truppen durch die Landschaft, oder baut in den Städten neue Gebäude (z.B. Befestigungen) bzw. Truppen. Allerdings sind die Icons so klein geraten und die Abstände zwischen manchen Städten so gering, daß die Übersicht sehr schwer fällt. Hier wäre es besser gewesen, in einen anderen Bildschirm umzuschalten oder die Informationen vergrößert darzustellen. Während des gesamten Spiels läuft die Zeit immer mit; am Ende jeden Tages werden die Befehle ausgeführt: Gebäude nähern sich ihrer Fertigstellung, Armeen und Schiffe bewegen sich voran.

Treffen sich zwei verfeindete Armeen, so bestimmen Ihre Befehle (z.B. schneller Vormarsch oder Verteidigung), ab welcher Distanz es zur Schlacht kommmt. Diese wird entweder berechnet oder als taktischer Kampf ausgetragen. Dazu wird in eine dreidimensionale Nahansicht des Schlachtfelds umgeschaltet, die in fünf Stufen vergrößert werden kann. Auch hier stören die winzig kleinen Zoom-Icons, die sich auf 14-Zoll-Monitoren kaum entziffern lassen – »größer« wäre hier tatsächlich »besser« gewesen. Zudem läßt sich die Karte nur ruckweise verschieben, per Pfeiltasten oder Windows-Scrollbalken – beinahe jedes vergleichbare Programm erlaubt es, durch Bewegen des Mauszeigers an den Bildschirmrand zu scrollen. Aufgrund der jeweils neuen Berechnung des Ausschnitts geht der Neuaufbau des Screens mit merklicher Verzögerung vonstatten.

Davon abgesehen, können die Schlachten gefallen: Im »Fields of Glory«-Look sieht man in der höchsten Zoomstufe einzelne Soldaten, Kanonen und Reiter umherwuseln, sich beschießen und als Pixelleichen enden.

Großen Wert legt Civil War auf die Zusammensetzung und Gliederung der Truppen. So bestehen die Divisionen nicht aus abstrakten Stärkepunkten, sondern aus genau aufgeschlüsselten Regimentern mit festen Mannzahlen. Man kann die Hierarchiestruktur beliebig verändern und z.B. ganze Korps einer anderen Armee zuweisen. Auch Generäle werden auf diese Weise mit neuen Posten versehen oder ihrer alten beraubt. Spielerisch bringt diese Detailvernarrtheit nicht sonderlich viel – hier ist eher entscheidend, wie man die Armeen bewegt, und nicht, zu welchem Heer sie theoretisch gehören. **(la)**



Wer Schlachten nicht ausspielen möchte, kann sie vom Programm berechnen lassen

jörg langer

Civil War stellt ein typisches »Nischenprodukt« dar. Es ist dem Programm ohne weiteres anzusehen, mit wieviel Detailliebe die Entwickler vorgegangen sind, wie sie an exakten Truppenstärken gefeilt und fleißig Daten für das Lexikon gesammelt haben. Aber weder Grafik noch Steuerung sind gut genug, um die große Allgemeinheit anzusprechen. Das Spielgeschehen selbst ist auch für Nichtamerikaner interessant – wer bei der Strategie versagt, hat es auf der taktischen Ebene schwierig, und umgekehrt. Warum aber mußten Bedienung und Übersicht so mager ausfallen? Das umständliche Ruckel-Zentrieren im Schlachtenmodus nervt – dabei ist die Idee, von der ganzen Armee bis hin zu einzelnen Grüppchen hinunterzoomen zu können, ansonsten gut umgesetzt.

Civil War ist nichts für Leute, die an den Komfort moderner Taktikspiele gewohnt sind. Historisch interessierten Strategen kann das Probespielen empfohlen werden – wer sein Herz für die komplexe Kost entdeckt, dürfte so schnell nicht davon loskommen.

civil war

☐ 286 ■ 386/486 ☐ VGA ■ Super VGA ■ Soundblaster ■ S'Blaster Pro ☐ General MIDI ☐ CD-Audio ■ Maus ☐ Joystick

Spiele-Typ	Strategiespiel
Hersteller	Empire
Ca.-Preis	DM 120,-
Kopierschutz	–
Anleitung	Englisch; befriedigend
Spieltext	Englisch; mittelschwer
Bedienung	Ausreichend
Anspruch	Für Fortgeschrittene und Profis
Grafik	Befriedigend
Sound	Ausreichend

Freies RAM: mind. 4 MByte
Festplattenplatz: ca. 2 bis 25 MByte
CD-Belegung: ca. 220 MByte

Besonderheiten:
Nullmodem-Option; deutsche Version mit dem Titel »Amerika 1861 – 1865« in Vorbereitung.

Wir empfehlen: 486er (min. 66 MHz) mit 8 MByte RAM, Maus und VGA.

67



PERFECT GENERAL 2

Der Geheimtip für Taktikprofis in modernem Gewand: Mit Super-VGA-Grafik und Detailverbesserungen wagt QQPs verjüngter Strategie-Opa den Angriff auf »Panzer General« & Co.

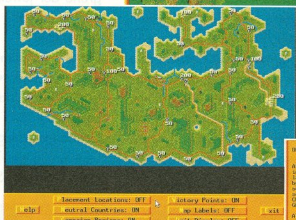
Das nach einer Brettspielvorlage entstandene »Perfect General« von QQP zeichnete sich durch viele Finessen, gute Spielbarkeit und eine vernünftige Nullmodem-Option aus. Der nun erschienene Nachfolger möbelt das bewährte Taktikkonzept mit verbesserter Grafik und diversen Detailveränderungen auf, verzichtet aber auf grundlegende Neuerungen.

In jedem Szenario klopfen sich die roten Einheiten des Angreifers mit den blau gefärbten Verteidigern. Zu Beginn wird die eigene Armee aus 16 verschiedenen Kampfeinheiten zusammengestellt. Diese Zahl wirkt zwar recht klein, dafür wurden die einzelnen Truppentypen sehr gut aufeinander abgestimmt. Die wesentlichen Merkmale sind Angriffs- und Verteidigungsart (ein Raketenwerfer greift z.B. als Panzer an, verteidigt sich aber als Infanterie), effektive Reichweite gegen die verschiedenen Waffengattungen sowie verursachter bzw. verkrafteter Schaden.

Eine Spielrunde ist in verschiedene Phasen unterteilt: Zunächst werden etwaige Verstärkungen (z.B. Nachschub, Neuproduktionen, Luftlandeeinheiten) aufgestellt, dann die Ziele der mobilen Artillerie gesetzt. Danach feuert diese zusammen mit den mittleren und schweren Geschützen, die ihre Ziele bereits eine Runde zuvor erhalten haben – vorausdenken ist dabei natürlich wichtig. Artillerie kann nicht nur direkt oder indirekt feuern, sondern auch Sperrfeuer legen. In der ersten Schußphase ist zunächst der Angreifer und dann der Verteidiger dran. Netterweise zeigt das Programm vor dem Feuern die Trefferwahrscheinlichkeit an und wählt denjenigen Gegner aus, der mit der größten Chance getroffen werden kann. Zudem sieht man den potentiell verursachten Schaden – leider nicht als Zahlenwert, sondern als Balken. Auch der Umstand, daß der Beschädigungsgrad angeschlagener Einheiten nur prozentual zu sehen ist, wirkt störend. Anschließend bewegt man seine Einheiten, wobei es zum sogenannten »Gelegenheitsfeuer« kommen kann: Sobald sich eine feindliche Einheit im Sicht- und Feuerradius eigener Truppen befindet, können diese einen Schuß aus dem Hinterhalt abfeuern – ein flinkes Betätigen der Maustaste vorausgesetzt. Aber Achtung: Eine Einheit kann normalerweise nur einmal pro Runde feuern, so daß jeder Schuß wohlüberlegt sein will. Nach einer zweiten Feu-



Entlang der Dschungelstraße sind unsere Truppen zum Angriff aufmarschiert



Die Anzeigefunktionen der Übersichtskarte lassen sich beliebig zu- und wegschalten

OPERATION CORONET
THE ECLIPSE OF THE RISING SUN CAMPAIGN-The 9th and Last Battle

After the southern island was secured. plans were made for a March,1946 invasion of the northern island of Honshu. A large armored force was to land on the flat Kanto Plain and strike at Tokyo. This would be undertaken by the 1st Army under Hodges. The 8th Army under Eichelberger was to land south of Tokyo and sweep around the capitol. Also in this hypothetical scenario the Japanese started pulling large amounts of troops from the Chinese mainland. to save their homeland.
GAME LENGTH= 14

AT START:
Attacker-100 long at the attacker's choice of 7 of 10 beaches
Defender-225 long. Set up anywhere in country. No heavy or elephant tanks. No heavy artillery for either side.

REINFORCEMENTS

Turn	Attacker	Defender
2	100/120 long	35
4	175	50
5	100	35
11	175	200

Attacker receives 1 airplane on every even-numbered turn from turns 2 through 14.

Attacker also receives 1 offshore artillery shot on odd-numbered turns from turns 1 through 14. More...

ontinue

Die Senariobeschreibungen sind kurz, aber detailliert.



Kleine Symbole zeigen den Status an. Von links nach rechts: befestigen; eingegraben; hat gefeuert; hat sich bewegt; beschädigt; über 50 % Schaden; Gelegenheitsfeuer möglich.



im wettbewerb

Perfect General 2 gehört zur Oberklasse der rundenbasierten Taktikprogramme: Battle Isle 2 und Panzer General liegen in den Punkten Spielkomfort und Äußeres vorne, bieten aber weniger ausgefeilte Zweispieler-Modi. Sowohl Front Lines wie auch Jagged Alliance haben sich beim ersten Perfect General das Gelegenheitsfeuer abgeschaut. Während Impressions' Panzerhatz mit abstrusen Fehlern gekonnt den Spielwitz minimiert, zeigt das spannende Jagged Alliance deutliche Rollenspielanleihen: 60 unterschiedliche Söldner sowie zahlreiche Gegenstände stehen zur Wahl, um eine Pazifikinsel zurückzuerobern.

Battle Isle 2	84
Panzer General	81
PERFECT GENERAL 2	**76**
Jagged Alliance	76
Front Lines	47

erphase ist die Runde schließlich beendet und die nächste beginnt.

An dieser Stelle kann es zu Änderungen der Umweltbedingungen kommen: Dunkelheit verhindert Angriffe und schränkt die Sichtweite noch drastischer ein, als dichter Nebel. Im Regen verdoppeln sich die Bewegungskosten abseits der Straßen und Schienennetze; bei Frost lassen sich Flüsse problemlos überwinden. Ansonsten benötigen Fahrzeuge hierzu Brücken, die entweder schon vorhanden sind oder von Pionieren gebaut werden. Natürlich sind die Flußübergänge beliebte Ziele für Artillerieangriffe, da sich so der Gegner effektiv stoppen läßt. Während die einfache Holzvariante nach einem Treffer kaputt ist, halten Straßen- und Eisenbahnbrücken zwei bzw. drei Treffer aus. Die Sichtlinien sind von größter Wichtigkeit, da eine Einheit nur bekämpfen kann, was sie sieht. Wälder, Städte und Bergketten verbergen die eigenen Truppen vor dem zielsuchenden Blick des Gegners. In Verbindung mit dem Gelegenheitsfeuer lassen sich so effektive Fallen stellen: Fährt ein unvorsichtiger Panzer in einen anscheinend leeren Wald hinein, wird er oftmals im selben Moment vernichtet. Neben dem Feuern gibt es noch eine zweite Angriffsart: den riskanten und kost-



In dieser Nahansicht schlägt gerade Artilleriefeuer in die nördliche Stadt ein

jörg langer

Das altbekannte Spielprinzip gefällt mir nach wie vor – realistischer lassen sich Panzerschlachten rundenbasiert kaum simulieren. Die Super-VGA-Grafik ist allerdings wenig mehr als zweckmäßig; zwischen den beiden Grafiksets kann nur per Setup-Programm gewechselt werden. Der »Gag« mit den wertlosen Tips digitalisierter »Generäle« erfüllte mich mit dem starken Wunsch, schamvoll meinen Monitor zu verhüllen. Außerdem nervt die Unart des Programms, bei schon besiegtem Gegner nicht abzubrechen und das Endresultat einfach hochzurechnen.

Die Stärken von Perfect General 2 machen die kleineren Designfehler aber mehr als wett: Sinnvolle Spezialregeln, perfekt aufeinander abgestimmte Kampfeinheiten, jede Menge Einstelloptionen und die beeindruckende Zahl von 100 ausgefeilten Szenarien sorgen für langanhaltenden Spielspaß. Es gibt zudem kaum Konkurrenten, die eine ebenso gelungene Nullmodem-Option bieten. Kenner des ersten Teils werden den Nachfolger lieben – sind Sie allerdings bislang schön verpackte Strategiespiele à la »Battle Isle 2« gewohnt, sollten Sie vor dem Kauf besser probespielen.



Für Nostalgiefans gibt's die an Perfect General 1 erinnernde Alternativgrafik



Hier sehen Sie vier der fünf Umweltbedingungen: Normal (links oben), Nacht (rechts oben), Nebel (unten links) sowie Frost (unten rechts).

spieligen Sturmangriff, bei dem eine gegnerische Einheit kurzerhand überrollt wird.

Zu den vier neuen Kampfeinheiten gehören Panzerwagen mit Maschinengewehr (feuern zweimal pro Runde), Elefanten-Panzer (besonders langsam, besonders stark) sowie Flugzeuge. Letztere erhalten, wie Artillerie, ihre Ziele eine Runde im voraus, können aber während des Angriffs noch »umgelenkt« werden. Am Boden sind die Flieger allerdings extrem verwundbar: Sobald ein Gegner einen Flugplatz betritt, zerstört er sämtliche dort stationierten Maschinen. Auch bei Perfect General 2 dreht sich noch immer alles um das Scheffeln von Siegpunkten, die man für das Besetzthalten von Ortschaften, Flughäfen und bestimmter Hügel erhält. Gewonnen hat, wer am Ende der festgelegten Rundenanzahl die meisten Punkte sammeln konnte. Da aber viele Szenarien nicht ganz ausgewogen sind, werden meist »Hin- und Rückspiele« ausgetragen.

Die gewaltige Anzahl von 100 Missionen ist in zwölf Kategorien unterteilt, z.B. »Inselkämpfe«, »historische Schlachten« und »Zufällige«. Die »Special Battlefields« enthalten die ausgefeilten Missionen des ursprünglichen Brettspiels, bei einer anderen Kategorie wird mit vorgegebenen Armeen gestartet. Zudem sind vier Kampagnen enthalten, die aus linear verketteten Einzelszenarien bestehen. Diese Funktion kann allerdings nicht überzeugen: Zu Beginn der einzelnen Schlachten erhält man keine Beschreibung der Aufgaben bzw. Spezialregeln, was die Anfangsaufstellung zum Glückspiel macht. Außerdem gewinnt entweder der Angreifer (und wird mit zusätzlichen Baupunkten belohnt, was ihn noch stärker macht) oder die Kampagne endet abrupt.

Insgesamt 16 verschiedene Einheiten können erworben werden

Für jedes Szenario lassen sich die verwendeten Regeln bestimmen: Sollen alle Treffer zur sofortigen Vernichtung führen, Minen von Anfang an sichtbar sein oder in Städten befindliche Einheiten repariert werden? In Verbindung mit verschiedenen Spezialereignissen, wie z.B. zusätzliche Artillerieunterstützung oder weiteren Anlandungen an auszuwählenden Strandabschnitten, wird so für langfristige Abwechslung gesorgt. Wem die neuen Landschaftsgrafiken nicht gefallen, kann auf das altbackene Layout des ersten Teils umschalten, zudem gibt es eine nicht sonderlich nützliche Zoomfunktion. Die Aufklärungskarte zeigt Siegpunkte, Ortschaften etc., eine Abschlußstatistik faßt den Spielverlauf zusammen.

Beim Start des Programms bekommt man zufällig ausgewählte Video-Strategietips, die inhaltlich nichts bringen und technisch enttäuschen: Von jedem »General« gibt es nur ein Video, obwohl er mehrere verschiedene Texte spricht – die somit natürlich alles andere als lippensynchron sind. Die fünf Computergegner ziehen ihre Einheiten relativ sinnvoll umher, Schwächen wie unverteidigte Flugplätze werden hemmungslos ausgenutzt. Doch beim Verteidigen sowie Plazieren von Einheiten hapert's auch beim besten Computergeneral. Teilweise stellt er Artillerie direkt neben feindlicher Infanterie auf oder verheizt sämtliche starken Truppen in einer einzigen, fruchtlosen Gegenoffensive. **(la)**

perfect general 2

❑ 286 ■ 386/486 ❑ VGA ■ Super VGA ■ Soundblaster ■ S'Blaster Pro ■ General MIDI ❑ CD-Audio ■ Maus ❑ Joystick

Spiele-Typ	Strategiespiel
Hersteller	QQP
Ca.-Preis	DM 120,-
Kopierschutz	–
Anleitung	Englisch; gut
Spieltext	Englisch; einfach
Anspruch	Für Fortgeschrittene und Profis
Bedienung	Gut
Grafik	Befriedigend
Sound	Befriedigend

Freies RAM: min. 4 MByte
Festplattenplatz: ca. 4 bis 30 MByte
CD-Belegung: ca. 140 MByte

Besonderheiten: Vielfältige Einstelloptionen; ausgereifte (Null-) Modemunterstützung; 100 Szenarien.

Wir empfehlen: 486er (min. 66 MHz) mit 8 MByte RAM, Maus und Super VGA.

76

Wial

Versand Service GmbH

Versand: Liegnitzer Straße 13 · 82194 Gröbenzell

Telefon: (0 81 42) 5 96 40

Telefax: (0 81 42) 5 46 54

BESTELLANNAHME: MO. – DO. 9⁰⁰ – 18⁰⁰, FR. 9⁰⁰ – 17⁰⁰

Unser Ladenlokal in AUGSBURG

Karolinenstraße / Ecke Karlstraße

Mo. – Fr. 9⁰⁰ – 13⁰⁰ + 13³⁰ – 18⁰⁰, Sa. 9⁰⁰ – 12⁰⁰ Uhr

PC/IBM Disketten

ACES OF THE DEEP MISSION 3,5"	44,90
AL QADIM KOMPL.DT. 3,5"	85,90
ALADDIN (DISNEY) DT.ANL.	59,90
ATLAS KOMPL.DT.	**54,90**
BAULÖWE KOMPL.DT. / WINDOWS	89,90
BATTLEDROME KOMPL.DT. 3,5"	39,90
BAZOOKA SUE KOMPL.DT. 3,5" *	89,90
BIING! KOMPL.DT. 3,5"	**85,90**
CANNONFODDER 2 DT.ANL. 3,5"	59,90
COMBAT CLASSICS 3: GUNSHIP 2000 / CAMPAIGN / HISTORY LINE DT.ANL.	69,90
COMANCHE inkl. MISSIONEN KOMPL.DT.	65,90
DER REEDER KOMPL.DT. 3,5"	79,90
DIE BOX VOL. 1 inkl. BURNTIME / DYNATECH / WHALES VOYAGE KOMPL.DT.	54,90
EIGHTBALL DE LUXE 2.0 DT.ANL. 3,5"	59,90
EMPIRE DE LUXE (DOS & WINDOWS) KOMPL.DT.	75,90
FIFA INTERNATIONAL SOCCER DT.HANDB. 3,5"	69,90
FLUGSIMULATOR 5.0 KOMPL.DT. VERS. VGA 3,5"	110,90
FLIGHTSIMULATOR 5.0 SCENERY CARIBBEAN	45,90
FLIGHTSIMULATOR 5.0 SCENERY JAPAN	49,90
FLIGHTSIMULATOR 5.0 SCENERY LAS VEGAS	59,90
FLIGHTSIMULATOR 5.1 ENGLISCH 3,5"	69,90
FS 5 RALLY AROUND THE WORLD 3,5"	55,90
FRONTIER – FIRST ENCOUNTERS – KOMPL.DT.	79,90
FRONT PAGE SPORTS: FOOTBALL PRO 95	85,90
GENGHIS KHAN II	**79,90**
HANSE DE LUXE KOMPL.DT.	49,90
HARPOON II V.2.0 3,5"	69,90
HARPOON II COLDWAR & WESTPAC BATTLESET je	49,90
HATTRICK – BL MANAGER – KOMPL.DT.	89,90
BM HATTRICK SUPPORTER KOMPL.DT. 3,5"	49,90
HUGO DT.ANL. 3,5"	**59,90**
HURRA DEUTSCHLAND KOMPL.DT.	69,90
JUNGLE STRIKE DT.ANL. 3.5"	54,90
KLIK'N'PLAY KOMPL.DT. 3,5"	85,90
LINKS PRO COURSE: PRAIRIE DUNE 3,5"	49,90
LION KING DT.ANL. 3,5"	59,90
LORDS OF THE REALM KOMPL.DT.	69,90
MASTER OF MAGIC KOMPL.DT.	89,90
METAL MARINES / WINDOWS DT.ANL.	65,90
NECTARIS KOMPL.DT. *	**49,90**
PANZERGENERAL DT.ANL. 3,5"	85,90
PETER PAN KOMPL.DT. 3,5"	64,90
PINEBALL DREAMS 2 (DATA DISK) DT.ANL.	44,90
PINEBALL FANTASIES DT.ANL. 3,5"	65,90
PIZZA CONNECTION KOMPL.DT.	85,90
POWERDRIVE DT.ANL. 3,5"	65,90
PROJECT „X" DT.ANL. 3,5"	39,90
PYROTECHNICA DT.ANL.	49,90
RUESSELSHEIM KOMPL.DT.	69,90
SIEDLER KOMPL.DT. VGA 3,5"	59,90
SIM CLASSICS inkl. SIM CITY / SIM ANT / SIM LIFE	75,90
SIM TOWER 3,5" (WINDOWS-VERS.)	**79,90**
SPACE SIMULATOR (MICROSOFT)	99,90
STAR CRUSADER KOMPL.DT. 3,5"	59,90
STAR TREK: JUDGEMENT RITES VGA 3,5" DT.ANL.	79,90
STARWARS SCREEN SAVER ENTERTAINM.	59,90
SUPERFROG DT.ANL. 3,5"	39,90
TRANSPORT TYCOON KOMPL.DT.	95,90
TRANSPORT TYCOON WORLD EDITOR K.D.	39,90
TIE FIGHTER KOMPL.DT.	**69,90**
TIE FIGHTER MISS: DEFENDER OF EMPIRE	39,90
ULTIMATE BODY BLOWS DT.ANL.	54,90
X-COM TERROR TROM THE DEEP KOMPL.DT. 3,5"	89,90

Preishits PC Disketten

1942 PACIFIC AIR WAR DT.HANDB. 3,5"	49,90
ACES OVER EUROPE (SIERRA/DYNAMICS) 3,5"	**29,90**
ALIEN LEGACY 3,5"	39,90
ANOTHER WORLD DT.ANL. 3,5"	34,90
ARCADE POOL DT.ANL. 3,5"	29,90
ARCHER MCLEANS POOL BILLARD	34,90
BATTLEBUGS (SIERRA/DYNAMICS) 3,5"	**24,90**
BATTLEISLE inkl. DATA DISK KOMPL.DT. 3,5"	**29,90**
BATTLETECH 2 + 2 SPIELE 3,5"	**24,90**
BENEATH A STEEL SKY 3,5" KOMPL.DT.	29,90
BLACK HAWK DT.ANL. 3,5"	**29,90**
BLUES BROTHERS JUKEBOX 3,5"	9,90
CAMPAIGN 2 3,5"	29,90
CHAOS ENGINE DT.ANL. 3,5"	29,90
CLASSIC POWER COMP. inkl. SPACE QUEST V / ACES OF PACIFIC / INCREDIBLE MACHINE	59,90
COLONELS BEQUEST PC3,5	24,90
COOL SPOT 3,5"	29,90
DER CLOU KOMPL.DT. 3,5"	**24,90**
DOGFIGHT DT.HANDB. 3,5"	39,90
DUNE I KOMPL.DT. 3,5"	19,90
DUNE II – BATTLE OF ARAKIS –	35,90
EISHOCKEY MANAGER KOMPL.DT. 3,5"	39,90
EYE OF BEHOLDER II KOMPL.DT. 3,5"	39,90
F14 FLEET DEFENDER DT.HANDB. 3,5"	**39,90**
F15 STRIKE EAGLE 3 DT.HANDB. 3,5"	35,90
FIELDS OF GLORY KOMPL.DT. 3,5"	**39,90**
FORMULA ONE GRAND PRIX DT.HANDB. 3,5"	35,90
FREDDY PHARKAS 3,5"	29,90
FRONT PAGE SPORTS: BASEBALL 3,5"	45,90
GABRIEL KNIGHT (SIERRA) 3,5"	**24,90**
GENESIA 3,5"	29,90
GUNSHIP 2000 DT.HANDB. 3,5"	35,90
HARRIER JUMP JET DT.ANL. 3,5"	39,90
HEART OF CHINA DT.ANL. 3,5"	34,90
INCA II KOMPL.DT. 3,5"	29,90
INDIANA JONES 3 ADVENTURE KOMPL.DT.	35,90
ISHAR III KOMPL.DT. 3,5"	**29,90**
JIMMY WHITE SNOOKER 3,5"	24,90
KYRANDIA II – HAND OF FATE – KOMPL.DT. 3,5"	29,90
LEGENDS OF VALOUR DT.ANL. 3,5"	29,90
L'EMPEREUR KOMPL.DT. 5,25"	9,90
LASER SQUAD VGA 5,25" DT.ANL.	9,90
LOTHAR MATTHÄUS SOCCER 3,5"	19,90
MANHUNTER NEW YORK 3,5"	29,90
MANHUNTER SAN FRANCISCO	29,90
MASTER OF ORION KOMPL.DT. 3,5"	**39,90**
MIGHT & MAGIC 5 – DARKS. OF XEEN. – K.D. 3,5"	**29,90**
MONKEY ISLANDS 2 VGA 3,5" KOMPL.DT.	49,90
PACIFIC STRIKE DT.HANDB. 3,5"	39,90
PGA TOUR GOLF PLUS 3,5"	34,90
PIRATES GOLD! DT. VERS. 3,5"	34,90
POLICE QUEST3 3,5"	34,90
POLICE QUEST 4 (SIERRA) 3,5"	**24,90**
POPULOUS inkl. PROMISED LAND 3,5"	19,90
POPULOUS 2 3,5"	29,90
POWERMONGER 3,5"	34,90
QUEST FOR GLORY 4 (SIERRA) 3,5"	**29,90**

Preishits PC Disketten

RAILROAD TYCOON DE LUXE DT. VERS. 3,5"	39,90
REACH FOR THE SKIES 3,5"	34,90
RED BARON DT.ANL. 3,5"	29,90
RED HELL KOMPL.DT. 3,5"	24,90
RETURN TO ZORK DT.ANL. 3,5"	**24,90**
REUNION KOMPL.DT. 3,5"	24,90
ROME AD 92 DT.ANL. 3,5"	29,90
SECRET WEAPONS OF GM LUFTWAFFE 3,5"	35,90
SIM ANT KOMPL.DT. 3,5"	24,90
SIM EARTH KOMPL.DT. 3,5"	24,90
SPACE QUEST SAGA 1-4 3,5"	**35,90**
SPACE QUEST 4 KOMPL.DT. 3,5"	19,90
SPECIAL FORCES 3,5" + 5 SPIELE	34,90
STARLORD KOMPL.DT. 3,5"	39,90
STREETFIGHTER 2 DT.ANL. 3,5"	29,90
SUBWAR 2050 inkl. MISSION KOMPL.DT. 3,5"	59,90
SYSTEM SHOCK KOMPL.DT. 3,5"	**39,90**
TASK FORCE 1942 DT.ANL. 3,5"	39,90
TEST DRIVE 3 3,5"	29,90
T.F.X. – TACTICAL FIGHTER EXP. KOMPL.DT. 3,5"	**34,90**
TORNADO (DIGITAL INTEGRATION) 3,5"	24,90
U.F.O. ENEMY UNKNOWN KOMPL.DT. 3,5"	**39,90**
ULTIMA 7 – BLACK GATE – KOMPL.DT. 3,5"	39,90
ULTIMA UNDERWORLD 3,5"	29,90
WAR IN THE GULF KOMPL.DT. 3,5"	**19,90**
WING COMMANDER ACADEMY 3,5"	29,90
WINTER CHALLENGE THE GAMES 3,5"	24,90
WORLD CUP USA 1994 DT.ANL. 3.5"	24,90
XENOBOTS 3,5"	29,90
YEAGER AIR COMBAT 5,25" DT.ANL.	9,90
ZOOL 2 DT.ANL. 3,5"	29,90

CD ROM Programme

10 JAHRE INTERPLAY ANTHOLOGY	**35,90**
11TH HOUR DT.ANL. *	109,90
1830 RAILROADS & ROBBER BARONS	**79,90**
1942 PACIFIC AIR WAR GOLD DT.ANL.	69,90
7TH GUEST DT.ANL.	24,90
ACES OF THE DEEP KOMPL.DT.	89,90
ACROSS THE RHINE KOMPL.DT. *	89,90
ACTION SOCCER KOMPL.DT. *	**69,90**
AEROSMITH: QUEST FOR FAME	99,90
AIR COMBAT CLASSICS inkl. BATTLEHAWKS 1942 / SECRET WEAPONS / FINEST HOUR & SCENERIES	89,90
AIR TRANSPORT PILOT inkl. SCENERY USA	139,90
AIRBUS A340 MULTIMEDIA ENZYKLOPÄDIE	99,90
AL QADIM KOMPL.DT.	69,90
ALADIN UND DIE WUNDERLAMPE (Märchen)	39,90
ALEX DAMPIER ICEHOCKEY 95	**59,90**
ALIEN BREED: TOWER ASSAULT DT.ANL.	65,90
ALIEN LOGIC (SSI)	79,90
ALONE IN THE DARK I KOMPL.DT.	39,90
ALONE IN THE DARK I & II KOMPL.DT.	65,90
ALONE IN THE DARK III KOMPL.DT.	89,90
AMERIKA 1861-1865 KOMPL.DT. *	**75,90**
ARCHON ULTRA KOMPL.DT.	75,90
ARMORED FIST KOMPL.DT.	85,90
AROUND HOLLYWOOD DT.ANL.	**45,90**
ATARI 2600 ACTION PACK	49,90
AUFSCHWUNG OST DELUXE EDITION K.D.	**59,90**
AWARD WINNERS PLATINUM inkl. LEMMINGS CIVILIZATION & ELITE 2 DT. VERSION	59,90
B17 FLYING FORTRESS DT.ANL.	39,90
B.C. RACERS / STONERACERS DT.ANL.	59,90
BAP: PIK SIBBE (auch Audio-CD)	39,90
BATTLEBUGS KOMPL.DT.	44,90
BATTLECHESS COLLECTION	69,90
BATTLEDROME KOMPL.DT.	44,90
BATTLEISLE 2 KOMPL.DT.	89,90
BATTLEISLE 2 SCENERY – ERBE DES TITAN – K.D.	54,90
BEAVIS & BUTTHEAD SCREENSAVER	39,90
BETRAYAL AT KRONDOR (SIERRA)	**29,90**
BIOFORGE KOMPL.DT.	85,90
BM HATTRICK SUPPORTER KOMPL.DT.	49,90
BOB DYLAN – HIGHWAY 61 INTERACTIVE –	**79,90**
BOLO DT.ANL.	49,90
BUREAU 13 DT.ANL.	75,90
BURNING STEEL & MISSION 1 – 3 KOMPL.DT.	89,90
BURNTIME KOMPL.DT.	24,90
CAMPAIGN KOMPL.DT.	35,90
CHAOS CONTROL DT.HANDB. *	**89,90**
CINEMANIA (MICROSOFT) 1995 (Filmdatenbank)	139,90
CLASSIC ADVENTURE inkl. LOOM / MANIAC MANSION / INDIANA JONES 3 / MONKEY ISLAND 1 KOMPL.DT.	99,90
COMANCHE inkl. MISSION 1 & 2 KOMPL.DT.	69,90
COMBAT CLASSICS 3 inkl. HISTORY LINE / CAMPAIGN / GUNSHIP 2000 DT.HANDB.	69,90
COMMANDER BLOOD	85,90
CORE SUPER GAMES inkl. HEIMDALL / THUNDER-HAWK / CURSE OF ENCHANTIA DT.ANL.	19,90
COVER GIRL STRIP POKER	**29,90**
CREATURE SHOCK KOMPL.DT.	79,90
CYBERIA	**29,90**
CYBERRACE KOMPL.DT.	29,90
DAEDALUS ENCOUNTER	**89,90**
DARK FORCES KOMPL.DT.	89,90
DARKSEED KOMPL.DT.	29,90
DAS AMT KOMPL.DT.	89,90
DAS SCHWARZE AUGE (DSK) KOMPL.DT.	**39,90**
DAVID BOWIE – JUMP – WINDOWS	75,90
DAWN PATROL	**29,90**
DER REEDER KOMPL.DT.	79,90
DESCENT DT.ANL.	75,90
DESERT STRIKE	39,90
DIE BOX COMPIL. inkl. DYNATECH / WHALES VOYAGE / BURNTIME KOMPL.DT.	54,90
DIE VERRÜCKTE RALLYE KOMPL.DT.	**69,90**
DIGGERS	24,90
DINOSAURS (MICROSOFT) KOMPL.DT.	139,90
DISCWORLD DT.ANL.	89,90
DOGFIGHT DT.HANDB.	35,90
DOMINUS	**89,90**
DOPPELPASS (ANSTOSS & WORLD CUP) K.D.	49,90
DORNRÖSCHEN (Märchen) KOMPL.DT.	**39,90**
DRAGON LORE – LEGEND BEGINS – K.D.	**39,90**
DRAGONS LAIR DT.ANL.	**29,90**
DREAMWEB	**29,90**
DUNE I KOMPL.DT.	39,90
DUNE II – BATTLE OF ARAKIS – KOMPL.DT.	39,90
DUNGEON MASTER 2 KOMPL.DT. *	85,90
EARTH SIEGE KOMPL.DT.	79,90
EARTH SIEGE MISSIONS KOMPL.DT.	59,90
ECSTATICA DT.ANL.	89,90
ELITE 2 (FRONTIER) DT.ANL.	29,90

CD ROM Programme

ELITE PLUS KOMPL.DT.	35,90
EMPIRE DE LUXE (DOS & WINDOWS) KOMPL.DT.	75,90
EYE OF THE BEHOLDER TEIL I	19,90
EYE OF BEHOLDER TRILOGY 1 – 3 KOMPL.DT.	89,90
F117A NIGHTHAWK	35,90
F15 STRIKE EAGLE III DT.HANDB.	35,90
FALCON 3.0 DT.HANDB.	35,90
FANTASY FEST inkl. STRONGHOLD / DUNGEON HACK / FANTASY EMPIRE / UNLIMITED ADV.	85,90
FIELDS OF GLORY KOMPL.DT.	39,90
FIFA INTERNATIONAL SOCCER DT.HANDB.	79,90
FIGHTER WING DT.ANL.	**69,90**
FLAMINGO TOURS KOMPL.DT.	89,90
FLASHBACK KOMPL.DT.	59,90
FLIGHT COMMANDER II	79,90
FLIGHT OF THE AMAZON QUEEN KOMPL.DT. *	79,90
FLIGHT PACK 2 inkl. F19 STEALTH FIGHTER / MIG 29 / FLIGHT SIM TOOL KIT	**39,90**
FLIGHT SIM TOOL KIT (DOMARK)	24,90
FLIGHT UNLIMITED KOMPL.DT.	**89,90**
FLUGSIMULATOR 5.1 ENGL.VERS.	**69,90**
FLUGSIM. 5 SCENERY BRITISH ISLES	**59,90**
FLUGSIM. 5 SCENERY VIVA LAS VEGAS	**69,90**
FOOTBALL GLORY	**59,90**
FOOTBALL MANAGER – THE FINAL – DT. HB.	24,90
FORMULA ONE GRAND PRIX DT.HANDB.	**35,90**
FRONTIER – FIRST ENCOUNTERS – KOMPL.DT.	79,90
FRONT LINES KOMPL.DT.	69,90
FULL THROTTLE / VOLLGAS D.A. Update-fähig	**69,90**
FUSSBALL WELTMEISTERSCHAFTEN 1930 – 1994	85,90
FUTURE DIMENSIONS DT.ANL. *	**59,90**
GADGET	89,90
GONE FISHIN	89,90
GRANDEST FLEET DT.ANL.	75,90
GREAT COURTS 2 DT.ANL.	29,90
GREAT NAVAL BATTLES III	79,90
GUILTY DT.ANL.	59,90
GUNSHIP 2000 DT.HANDB.	35,90
HAMMER OF THE GODS KOMPL.DT.	79,90
HARPOON CLASSICS inkl. SCENARIOS & EDITOR	69,90
HARRIER JUMP JET DT.ANL.	39,90
HERBERT GRÖNEMEYER CD ROM / CD AUDIO	34,90
HIGH SEA TRADERS KOMPL.DT.	69,90
HOLLYWOOD PICTURES KOMPL.DT. *	**79,90**
HÖHLENWELT SAGA KOMPL.DT.	89,90
HUMANS 1 & 2 KOMPL.DT.	**19,90**
HURRA DEUTSCHLAND KOMPL.DT.	69,90
INCA COLLECTION KOMPL.DT.	**65,90**
INDIANA JONES 3 ADVENTURE KOMPL.DT.	39,90
INDY CAR RACING (PAPYRUS) inkl. MAUSMATTE	35,90
INFERNO KOMPL.DT.	**35,90**
INTERNATIONAL TENNIS OPEN DT.ANL.	85,90
IRON ASSAULT KOMPL.DT.	79,90
IRON HELIX DT.HANDB.	**29,90**
ISHAR I	**19,90**
ISHAR II	**24,90**
IT CAME FROM THE DESERT + 5 SPIELE	**19,90**
JAGGED ALLIANCE	**69,90**
JORDAN IN FLIGHT (CLASSIC)	29,90
JUMP RAVEN	**69,90**
JUNGLE STRIKE DT.ANL.	65,90
KICK OFF 3 KOMPL.DT.	34,90
KIDS ON SITE	54,90
KINGS QUEST 1-6 COLLECTION	**45,90**
KINGS QUEST 7 PRINCELESS BRIDE KOMPL.DT.	89,90
KLIK'N'PLAY KOMPL.DT.	89,90
KYRANDIA 2 – HAND OF FATE –	39,90
KYRANDIA 3 – MALCOMS REVENGE – KOMPL.DT.	89,90
L-ZONE	85,90
LANDS OF LORE DT.ANL.	34,90
LARRY 1 – 6 COLLECTION DT.ANL.	89,90
LARRY 5 & PERFECT GENERAL DT.ANL.	39,90
LAURA BOW 2 – DAGGER OF AMON RA –	**19,90**
LEISURE SUIT LARRY I	29,90
LEISURE SUIT LARRY 6 inkl. MAUSMATTE	**35,90**
LEMMINGS 1 & 2	**29,90**
LEMMINGS 3 DT.ANL.	69,90
LEMMINGS FÜR WINDOWS DT.ANL.	49,90
LITTLE BIG ADVENTURE KOMPL.DT.	95,90
LINKS 386 inkl. 2 SCENERYS	65,90
LINKS 386 SCENERY PRAIRIE DUNE	**49,90**
LODERUNNER KOMPL.DT.	**79,90**
LOLLYPOP DT.ANL.	69,90
LOST EDEN KOMPL.DT.	**79,90**
LOTHAR MATTHÄUS SUPER SOCCER K.D.	39,90
LUCAS ARTS TOP ADVENTURE inkl. INDY 4 / – DAY O. TENTACLE / MONKEY ISLANDS II	**79,90**
M1 TANK PLATOON plus 50 GAMES	29,90
MAGIC CARPET KOMPL.DT.	95,90
MAGIC CARPET DATA HIDDEN WORLDS K.D.	39,90
MAGIC OF ENDORIA KOMPL.DT.	**54,90**
MANIAC MANSION 2 – DAY OF TENTACLE – K.D.	69,90
MASTER OF MAGIC KOMPL.DT.	89,90
MASTER OF ORION & U.F.O. DT.ANL.	69,90
MEGA PACK inkl. MEGAFORTRESS & SCENERY OPER. SLEDGEHAMMER	19,90
MEGALOMANIA DT.ANL.	29,90
MEGATRAVELLER DT.ANL.	**39,90**
MENZOBERRANZAN (SSI) inkl. MAUSMATTE	39,90
MEPHISTO GENIUS 2.0 DT.HANDB.	79,90
MICROCOSM	34,90
MIG 29 & GUNSHIP DT.ANL.	39,90
MIGHT & MAGIC 3 KOMPL.DT.	39,90
MIGHT & MAGIC TRILOGY 3 – 5 KOMPL.DT.	99,90
MONKEY ISLANDS I KOMPL.DT.	39,90
MONKEY ISLANDS II KOMPL.DT.	39,90
MONTY PYTHON COMPLETE WASTE OF TIME	89,90
MYST DT.HANDB.	99,90
NASCAR RACING (PAPYRUS) inkl. MAUSMATTE	**39,90**
NAVY STRIKE KOMPL.DT. *	89,90
NBA LIVE 95 BASKETBALL DT.HANDB.	**89,90**
NOCTROPOLIS KOMPL.DT.	85,90
NOVASTORM DT.ANL.	89,90
NHL ICEHOCKEY 95 DT.HANDB.	85,90
OLDTIMER KOMPL.DT.	49,90
OUTPOST (SIERRA) inkl. MAUSMATTE	39,90
PANZERGENERAL (SSI) inkl. MAUSMATTE	**39,90**
PATRIZIER KOMPL.DT.	39,90
PEGASUS 1/95 (6.0)	29,90
PERFECT GENERAL II	**79,90**
PETER GABRIEL XPLORA	89,90
PGA TOUR GOLF 486 DT.HANDB.	85,90
PINBALL DREAMS DELUXE DT.ANL.	69,90
PINBALL FANTASIES DE LUXE DT.HANDB.	69,90
PIRATES! GOLD DT.HANDB.	35,90
POLICE QUEST 4 (SIERRA) inkl. MAUSMATTE	39,90
POPULOUS II & POWERMONGER (CLASSIC)	29,90

CD ROM Programme

POWERHITS BATLLETECH: BATTLETECH 1 & 2 / MECHWARRIOR	34,90
POWER UP COMPIL. inkl. PIRATES GOLD / FORMULA ONE G.P. / F15 STRIKE EAGLE 3 DT.ANL.	79,90
PREMIERE MANAGER 3	59,90
PRINCE – SYMBOL INTERACTIVE –	105,90
PRIVATEER – CLASSIC –	**29,90**
PRIVATEER & STRIKE COMMANDER DT.HANDB.	89,90
PROJECT TODESPLADDE	29,90
PROTOTYPE KOMPL.DT.	**85,90**
PSYCHO PINBALL DT.ANL.	**69,90**
PYROTECHNICA DT.ANL.	59,90
ranTRAINER KOMPL.DT.	99,90
RAVENLOFT inkl. MAUSMATTE	**29,90**
RAVENLOFT 2 – STONE PROPHET –	79,90
REBEL ASSAULT DT. VERS.	**65,90**
RED BARON & RAILROAD TYCOON DT.ANL.	39,90
RENEGADE – BATTLE FOR JACOBS STAR –	85,90
RETRIBUTION DT.ANL.	79,90
RISE OF THE ROBOTS KOMPL.DT.	49,90
ROBINSON'S REQUIEM ENHANCED KOMPL.DT.	75,90
ROYAL FLUSH PINBALL	59,90
SAM & MAX – HIT THE ROAD – KOMPL.DT.	69,90
SEAWOLF SSN 21 KOMPL.DT.	49,90
SECRET WEAPONS OF LUFTWAFFE inkl. SCEN.	39,90
SENSIBLE WORLD OF SOCCER DT.HANDB. *	59,90
SHADOWCASTER KOMPL.DT.	35,90
SHERLOCK HOLMES – LOST FILES – (CLASSIC)	29,90
SILENT SERVICE 2 & RED STORM RISING	29,90
SIM CITY 2000 & DATA KOMPL.DT.	95,90
SIM TOWER / WINDOWS DT.ANL.	**69,90**
SIMON THE SORCEROR KOMPL.DT.	59,90
SLAM CITY	54,90
SLIPSTREAM 5000 DT.ANL.	**69,90**
SOCCER KID	29,90
SPACE QUEST 1 – 5 COLLECTION DT.ANL.	85,90
SPACE SHUTTLE	29,90
SPECIAL FORCES plus 50 GAMES	29,90
STALINGRAD	79,90
STARLORD KOMPL.DT.	45,90
STAR TREK 25TH. ANNIV./SPRACHAUSGABE	59,90
STAR TREK NEXT GENERATION KOMPL.DT. *	89,90
STAR TREK NEXT GENERAT. TECHN. MANUAL	69,90
STERNENSCHWEIF – DSA II inkl. SAP KOMPL.DT.	75,90
STRIP POKER DT.ANL.	29,90
SUBTRADE – RETURN TO IRATA – DT. VERS.	75,90
SUBWAR 2050 inkl. SCENARIO KOMPL.DT.	**39,90**
SUMMER & WINTER CHALLENGE	**29,90**
SUPER KARTS DT.HANDB.	69,90
SUPER STREETFIGHTER II TURBO DT.ANL.	**65,90**
SUPER TETRIS plus 50 GAMES	29,90
SYNDICATE PLUS (CLASSIC)	**29,90**
SYSTEM SHOCK ENHANCED KOMP. DT.	85,90
TANK COMMANDER KOMP. DT.	79,90
TASK FORCE 1942 DT.ANL.	39,90
TEMPTATION inkl. 7TH GUEST / LAND OF LORE / HAND OF FATE / INDY CAR RACING	89,90
THE BLUE PLANET 2000 KOMPL.DT.	**45,90**
THEIR FINEST HOUR – BATTLE OF BRITAIN –	39,90
THEME PARK KOMPL.DT.	79,90
TORNADO & FALCON 3.0 DT.HANDB.	65,90
TRANSACTICA	**19,90**
TRANSPORT TYCOON KOMPL.DT.	95,90
TUNELAND KOMPL.DT.	79,90
U.F.O. ENEMY UNKNOWN KOMPL.DT.	**39,90**
ULTIMATE BODY BLOWS DT.ANL.	54,90
ULTIMA UNDERWORLD 1 & 2	89,90
US NAVY FIGHTERS KOMPL.DT.	89,90
UNDER A KILLING MOON DT.HANDB.	99,90
UNIVERSE	29,90
USS TICONDEROGA DT.HANDB.	85,90
VIRTUOSO KOMPL.DT.	85,90
VISTA PRO 3.12 KOMPL.DT.	109,90
WACKY WHEELS DE LUXE DT.ANL.	59,90
WARCRAFT: ORKS & HUMANS DT.ANL.	79,90
WAR IN THE GULF KOMPL.DT.	35,90
WHALES VOYAGE KOMPL.DT.	29,90
WHALES VOYAGE II – DIE ÜBERMACHT – K.D. *	85,90
WIAL KATALOG-CD: VIELE DEMOS / SPIEL-BESCHREIBUNGEN CA. 500 MB nur DM	**4,99**
oder gegen DM 8,00 in Briefmarken frei Haus	
WING COMMANDER 1 & INDIANAPOLIS 500	39,90
WING COMMANDER 1& 2 DE LUXE EDITION	79,90
WING COMMANER 2 – CLASSIC –	**29,90**
WING COMMANDER 3 KOMPL.DT.	119,90
WING COMMANDER ARMADA DT.HANDB.	39,90
WING OF GLORY DT.ANL.	59,90
WOODRUFF & SCHNIBBLE OF AZIMUTH K.D.	85,90
WORLD OF BUSINESS inkl. TRANSWORLD / MAD TV / TRANSWORLD / WINZER	65,90
X-COM: TERROR FROM THE DEEP (UFO 2) K.D.	89,90
X-MAS LEMMINGS 94 DT.ANL.	39,90
X WING COLLECTORS DT.ANL.	75,90
WRATH OF THE GODS	89,90
ZORRO DT.ANL.	**69,90**

PC Soundkarten/Zubehör

3DO KARTE/CREATIVE LABS D.H. & SOFTWARE	749,00
3,5" 2HD SONY FORMATTED 10ER	12,90
ACTION REPLAY VERSION 4.4 DT.HANDB.	169,00
CD-CADDYS	**6,99**
ELIMINATOR GAME CARD GRAVIS	69,90
FLIGHT CONTROL JOYST. THURSTMASTER	165,90
GRAVIS GAME PAD	**39,90**
GRAVIS JOYSTICK ANALOG PRO	**54,90**
JOYSTICK GRAVIS SCHWARZ	49,90
JOYSTICK VERLÄNGERUNG 15POLIG	24,90
MAUSMATTE	1,90
MITSUMI FX 400 QUADRO-SPEED INTERN	**329,90**
PHOENIX FLIGHT & WCS (ADV. GRAVIS)	199,90
PRO PEDALS/CH PRODUCTS	169,90
REVENGER JOYSTICK inkl. INTERFACE	149,00
RUDDER PEDALS (THRUSTMASTER	219,90
SCREENBEAT ACTIVBOXEN F. ALLE SOUNDKARTEN	39,90
SOUNDBLASTER 16 CSP DT.HANDB.	269,90
SOUNDBLASTER 16 VALUE EDITION DT.HANDB.	159,90
SOUNDBLASTER AWE 32 VALUE EDITION D.H.	309,90
SOUNDBLASTER AWE 32 DT.HANDB.	409,90
SOUNDBL. PRO VALUE EDITION DT.HANDB.	149,90
STAR TREK MAUSMATTEN DIVERSE MOTIVE	29,90
THRUSTMASTER FORMULA T1 DT.ANL.	239,90
VIRTUAL PILOT PRO DT.ANL.	159,90
WAVEBLASTER II	259,90
WEAPONCONTROL JOYST. (THRUSTMASTER)	199,90
WINMOUSE A4 TECH SERIELL 3 TASTEN	39,90

*** = BEI DRUCKLEGUNG NOCH NICHT LIEFERBAR – Irrtum vorbehalten – Preishits nur solange Vorrat reicht! – Liste gegen frankierten Rückumschlag. Bitte Computertyp angeben. Versandkosten: Nachnahme plus DM 9,00, Vorkasse plus DM 8,00; Ausland: Nur Vorkasse gegen Euroscheck + DM 20 Versand. Auch bei Vorkasse Inland nur Euroscheck! – Software ab DM 200,00 Bestellwert nur im Inland versandkostenfrei!**

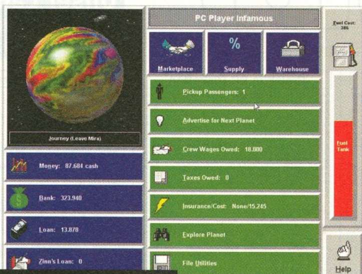
HÄNDLERANFRAGEN ERWÜNSCHT!

Wiedemann

07/1995

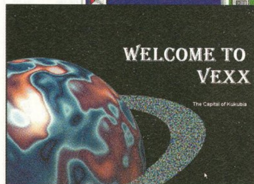
GAZILLIONAIRE

Auch im Weltall regiert der schnöde Mammon: In einer entlegenen Galaxis konkurrieren sieben Händler um einen Platz an der Sonne.



PC Player Infamous hat schon fleißig Geld zur Bank getragen

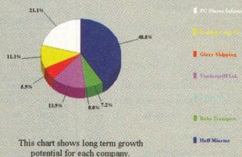
Nach langer Skepsis erlaubt Kaiser Dred Nicolson sieben Handelsorganisationen, in seiner geliebten Galaxis exzessives Geldscheffeln zu betreiben. Bis zu sechs menschliche »Gazillionaires« können teilnehmen, der Rest wird mit Computergegnern gefüllt, die unterschiedliche Taktiken und Persönlichkeiten haben. Nachdem man sich für eine von sechs Spielstufen entschieden hat (darunter ein gelungenes Tutorial, das Schritt für Schritt neue Regeln einführt), darf man aus einer ebensogroßen Anzahl an Schiffen seinen Weltraum-Truck auswählen. Jeder Schlitten hat natürlich Vor- und Nachteile, so kämpfen schnelle Flitzer mit ständiger Treibstoffknappheit, während Riesenfrachter eine große Crew benötigen.



Die Planetenansichten sind das grafische Highlight von Gazillionaire – ansonsten sieht's sehr trist aus.

Auf jedem der sieben Planeten gibt es einen Markt, in dem verschiedene Waren angeboten werden. Netterweise wird nicht nur angezeigt, wieviel man selbst für ein geladenes Gut bezahlt hat (es ist immer so peinlich, Waren aus Versehen zum halben Einkaufspreis abzustoßen...), sondern auch die galaxisweite Preisschwankung – so sieht man sofort, ob der lokale Preis in Ordnung ist. Ein weiterer Bildschirm klärt über die momentane Bedarfslage im Universum auf, schließlich möchte man wissen, wo die soeben erstandenen Regenschirme zu Wucherpreisen wieder loszubekommen sind. Eine nette Zusatzeinnahmequelle ist die Passagierbeförderung; wer aber zu hohe Preise verlangt, kommt um aktive Werbemaßnahmen nicht herum. Falls der Frachtraum nicht ausreicht, um alle Einheiten eines Schnäppchenangebots aufzukaufen, hilft ein Warenhaus beim Zwischenlagern.

Das Spielziel ist ebenso simpel wie kapitalistisch: Wer als erster eine Million Kubars zusammenhat, gewinnt. Zu Beginn startet man aber erstmal mit einem horrenden Schuldenberg – schließlich haben Raumschiff und Handelsstützpunkte eine Menge Geld gekostet. Herr Zinn, unser Gläubiger, verlangt zumindest weniger Zinsen, als die reguläre Kreditanstalt – und weitere Geldanleihen werden schneller benötigt, als man denkt: Der anfängliche Kapitalüberschuß ist denkbar klein, außerdem muß man seine Crew entlohnen, Steuern bezahlen, und so manches Zufallsereignis verkraften. Letztere bestehen z.B. aus Kontaminierungen, Piratenüberfällen und Meteorstürmen, und haben meist eines gemeinsam: Sie verursachen unerwartete Zusatzkosten. Zwar ist es möglich, sich gegen solche Widernisse versichern, was aber ebenfalls stark ins Geld geht. Zum Ausgleich kann man



Verschiedene Diagramme zeigen die Werte der sieben Handelsorganisationen

Marketplace (Goods on Mira)

Cargo on Ship: 0% (0 tons) — Cash: 137.529 — Profit: 73.872

You just made 8.532 kubars profit selling 79 tons of Toasters.

	Tons on Ship	Tons on Mira	Price You Paid	Market Price	Price Range
Jelly Beans	0	88	0	45	20 - 80
Moon Ferns	0	127	0	60	30 - 120
Whip Cream	0	98	0	142	50 - 200
Babel Seeds	0	41	0	60	60 - 240
Diapers	0	123	0	152	70 - 280
Umbrellas	0	103	0	107	80 - 320
Toasters	0	79	0	198	90 - 360
Polyester	0	79	0	313	100 - 400
Lava Lamp					120 - 480
Exotic					180 - 720

Buy/Sell Umbrellas: Buy — Buy Max — Sell — Sell Max — Cancel

Exit — Supply % — Goods on Ship — Help

Kaufen leicht gemacht: Ein einfacher Klick, schon ist der Frachtraum voll.

jörg langer

Lassen Sie sich nicht vom Häßlichen-Entlein-Image der Grafik abschrecken – die Qualitäten von Gazillionaire liegen auf der spielerischen Seite. Im Prinzip ist es natürlich »nur« eine weitere Wirtschaftssimulation, aber zumindest eine vergleichsweise spaßige: Viele Zufallsereignisse, überschaubare und abwechslungsreiche Spieloptionen sowie eine kinderleichte Bedienung – Händlerherz, was willst Du mehr? Besonders gelungen ist das Tutorial, welches behutsam in die komplexeren Spielmechanismen einführt. Gibt es doch Probleme, hilft das Help-Icon weiter. Natürlich merkt man dem Programm seinen Lowcost-Charakter an: Die Grafiken scheinen teilweise der kranken Phantasie eines Science-fiction-geschädigten Fünfjährigen entsprungen zu sein, die Sample-Sounds klingen überwiegend uninspiriert. Ich persönlich bin zudem kein großer Fan von reinen Geldanhäufungsspielen, bei denen man seinen Gegnern nicht direkt schaden kann. Für kurzweilige Mehrspielerpartien, vor allem im nicht-computererfahrenen Familien- und Bekanntenkreis, kann ich Gazillionaire aber guten Gewissens empfehlen.

auch in der Lotterie gewinnen oder auf dubiose Tauschgeschäfte eingehen.

Hinweise über drohende Gefahren erhält man bei der Besichtigung der Planeten. Dort erfahren Sie nicht nur Geschichtliches über die jeweilige Welt, sondern können sich auch eine Wettervorhersage sowie die neuesten Nachrichten anhören. Zudem bietet jeder Planet eine Spezialfunktion: Auf dem einen kann die Geschwindigkeit des eigenen Schiffs erhöht werden, auf dem nächsten bettelt man um Senkung seines Zinssatzes. Durch Ersteigern von Immobilien sichern Sie sich langfristige Einnahmen: In Monopoly-Manier muß ein Händler beim Betreten jedes Planeten »Miete« zahlen, auf dem ein Konkurrent über Serviceanlagen verfügt.

Die intuitive Bedienung erlaubt es, sämtliche Aktionen mit wenigen Mausklicks zu erledigen, selbst um die manuelle Eingabe von Kreditsummen kommt man auf Wunsch herum. Gezielte Hilfstexte machen die Anleitung so gut wie überflüssig. Außerdem lassen sich für die wichtigsten Aktionen noch »Short Cuts« definieren, so wird beispielsweise beim Anklicken des Tanksymbols ohne Erfragen der gewünschten Treibstoffmenge automatisch vollgetankt. Mehrere Statistiken, z.B. über die Entwicklung der einzelnen Handelsorganisationen, runden das Angebot von Gazillionaire ab. (la)

gazillionaire

286 · **386/486** · VGA · **Super VGA** · **Soundblaster** · S'Blaster Pro · General MIDI · CD-Audio · **Maus** · Joystick

Spiele-Typ	Wirtschaftssimulation
Hersteller	Microprose
Ca.-Preis	DM 60,–
Kopierschutz	–
Anleitung	Englisch; befriedigend
Spieltext	Englisch; einfach
Bedienung	Sehr gut
Anspruch	Für Einsteiger und Fortgeschrittene
Grafik	Ausreichend
Sound	Ausreichend

Freies RAM: min. 4 MByte
Festplattenplatz: ca. 1 MByte
CD-Belegung: ca. 33 MByte

Besonderheiten: Ausgefeiltes Tutorial; bis zu sechs Mitspieler; Shareware-Version erhältlich.

Wir empfehlen: 486er (min. 25 MHz) mit 8 MByte RAM, Windows 3.1 und Super VGA.

58



BLOOD BOWL

Fantasy-Schlachten sind »out«: Moderne Monsterhorden prügeln sich nach den Regeln des American Football.

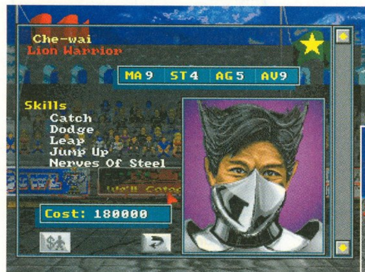


Eagles-Star Pern Fection steht kurz vor dem ersten Touchdown gegen die brutalen Gouged-Eyes-Orks

Während einer wütenden Schlacht entdeckten einst Orks und Zwerge einen uralten Tempel riesigen Ausmaßes und schüsselartiger Form. Im Inneren fand man seltsame Rüstungen mit aufgemalten Zahlen sowie ein heiliges Buch, das vom rituellen Kampf zweier sogenannter »Teams« handelte. Letztere bestanden aus jeweils elf »Feldspielern« und wurden von einem Hohepriester namens »Coach« geleitet. Von dieser Idee der Konfliktbewältigung restlos begeistert, versammelten sich die kräftigsten Krieger beider Seiten und rannten zum ersten Mal einer luftgefüllten Schweinsblase hinterher – der American Football für Fantasy-Horden war geboren. »Blood Bowl« ist die Umsetzung eines gleichnamigen Brettspiels der Firma Games Workshop, die für erfolgreiche Strategie-Serien wie »Warhammer« oder »Space Hulk« verantwortlich zeichnet. Der Hauptreiz des Monster-Footballs besteht aus seinem relativ einfachen Regelwerk sowie den verschiedenen Teams: Jedes einschlägige Fantasy-Volk stellt eigene Mannschaften, außerdem gibt es Spezialwesen wie Baumkreaturen, Vampire und Drachenprinzen.

Im Computerspiel sind acht Rassen enthalten, darunter Zwerge (dickschädelig im wahrsten Sinne des Wortes), Hochelfen (zieren sich vor Körperkontakten) und Orks (langsam, aber brutal). Actionelemente darf man übrigens keine erwarten, wie beim Brettspiel geht es in Blood Bowl rein taktisch zur Sache. Vier Grundwerte bestimmen die Qualität eines Spielers: Bewegungsreichweite, Geschicklichkeit, Körperkraft sowie Rüstungsstärke. Zusätzlich existieren 30 Spezialfähigkeiten wie z.B. »Drahtseil-Nerven«, »Rasiermesser-Krallen« oder »Wutanfall«. Während kampfstarke Prügler den Weg freischaufeln, schnappt sich ein guter Werfer den Ball und versucht, einen Fang-Spezialisten anzuspielen, der sich durch die gegnerischen Reihen gemogelt hat. Punkte gibt es ausschließlich für Touchdowns, die Bonus-Torschüsse des echten Football wurden weggelassen.

Das Spielfeld besteht aus viereckigen Feldern und hat einen von drei Bodenbelägen: Gras, Eis oder »Astrogranit«. Jede Partie ist in zwei Halbzeiten zu je acht Runden eingeteilt, bei Gleichstand gibt es eine Verlängerung nach dem »Sudden Death«-Prinzip. Zu Beginn einer Halbzeit wählt der Coach eine von zehn Offensiv- bzw. Defensivaufstellungen aus. Eine Runde dauert solange, bis jeder Spieler eines Teams bewegt wurde oder eine beliebige Aktion schiefgeht, z.B. ein Fangversuch oder Zweikampf. Neben dem unbarmherzigen Niederschlagen des Gegners gibt es noch eine weitere Möglichkeit: Wenn sich ein Spieler von einem neben ihm stehenden Kontrahenten wegbewegt, stürzt sich dieser automatisch auf ihn. Je nach Stärke der Streithähne fällt der Unterlegene mindestens eine Runde zu Boden, scheidet verwundet aus oder verabschiedet sich sogar ganz von der grausamen Fantasy-Welt. Das vom Fußball



Im Ligamodus kann man seine Mannschaft durch Spielereinkäufe verstärken

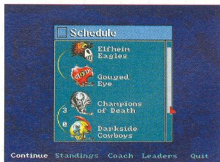


Die Replay-Funktion zeigt in erbarmungswürdiger Grafik schöne Spielzüge

jörg langer

Blood Bowl hat mit der typischen Crux vieler Brettspiel-Umsetzungen zu kämpfen: Das Programm stellt zwar brav den Gegner und übernimmt allerhand Verwaltungskram, doch als Computerspiel kann es nicht völlig überzeugen. Die Grafik rangiert teilweise hart an der Grenze zu »mangelhaft«, die Technik ist nicht auf dem neuesten Stand. Aus dem zynischen Thema hätte man mit detaillierteren Spielfiguren und eingeblendeten Animationen sehr viel mehr machen können; stattdessen sieht man unscheinbare Krümelsprites und abschreckende Isometrie-Replays.

Die spannende Grundidee wird davon aber nur teilweise berührt: Obwohl ich eigentlich kein Sportspiel-Fan bin, habe ich mit meinen zerbrechlichen Elfheim Eagles bis zum frühen Morgen um die Siegestrophäe gerungen. Es macht Spaß, durch kluge Spielzüge seiner Sensibelchen auch gegen die brutalsten Ork-Schläger zu bestehen. Ich wage aber zu bezweifeln, daß Blood Bowl größere Käuferschichten ansprechen wird – den Sportspiel-Enthusiasten dürfte es zu taktiklastig sein, verwöhnte Strategen rennen vor der miesen Grafik davon.



Per Spielplan behält man die Konkurrenz im Auge

bekannte »Nachtreten« gibt es natürlich auch, wenngleich der Begriff »Draufspringen« passender wäre. Bei den Spieloptionen stellt man ein, ob es für böse Fouls Platzverweise geben soll. In einem Ligamodus mit Qualifikations- und Playoff-Spielen kann man die Zusammensetzung der einzelnen Gruppen bestimmen und kämpft um Tabellenpunkte sowie Geld. Mit letzterem ersetzen Sie schlechte bzw. tote Spieler oder erwerben eine »Versicherung« fürs nächste Match: Wer dieses dann verliert, darf es zum Ärger seines Gegners einfach wiederholen. Besonders interessante Spielzüge werden als Wiederholung gezeigt und von zwei Reportern kommentiert, inklusive Sprachausgabe. Die Teams lassen sich jederzeit von Computer- auf manuelle Steuerung umschalten, natürlich sind auch Partien zwischen Menschen möglich. Der übliche Statistik-Schnickschnack wurde nicht vergessen – oder können Sie ohne das Wissen einschlafen, welcher Ihrer Dunkelelfen die meisten Gegner niedergeprügelt hat? **(la)**

blood bowl

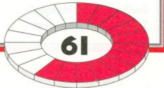
286 · 386/486 · VGA · Super VGA · Soundblaster · S'Blaster Pro · General MIDI · CD-Audio · Maus · Joystick

Spiele-Typ	Strategiespiel
Hersteller	Micro League/ Games Workshop
Ca.-Preis	DM 120,–
Kopierschutz	–
Anleitung	Englisch; gut
Spieltext	Englisch; einfach
Bedienung	Befriedigend
Anspruch	Für Fortgeschrittene
Grafik	Ausreichend
Sound	Befriedigend

Freies RAM: min. 550 KByte + MByte XMS
Festplattenplatz: ca. 5 bis 16 MByte
CD-Belegung: ca. 90 MByte

Besonderheiten: bis zu acht Mitspieler; 30 Spezialfähigkeiten.

Wir empfehlen: 486er (min. 33 MHz) mit 4 MByte RAM, Maus und VGA.

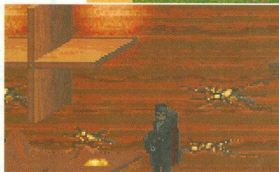




ZORRO

Daß Action-Adventures mit Tiefgang auch tolle Animationen bieten, wissen wir seit »Prince of Persia« und »Flashback«. Prinzen-Abklatsch Zorro stochert beim Spielspaß allerdings gründlich daneben.

Ein Mann, eine Maske, ein Degen: Ratsche-di-ritsch, schon bekommt der Schurke ein feines »Z« in den Wams geritzt. Mit schönen Grüßen vom klassischen Filmhelden Zorro, versteht sich. Capstone sorgt für eine neue Software-Adaption des mexikanischen Robin Hood, der im 19. Jahrhundert im Namen der Gerechtigkeit gegen Don Francisco Cortez kämpft. Aufgebaut ist das Ganze nach einem ähnlichen Schema wie »Prince of Persia«: Die Spielfigur läuft durch die Gegend, erklimmt Plattformen und kämpft mit Degen und Peitsche gegen die Schergen des Cortez.



It's not a bug, it's a feature: Zorro hängt nach einem gewagten Sprung in der Luft.

Gehen, laufen und springen sind erlaubt, um sich durch den plattformartigen Aufbau eines Levels durchzuschlagen. Gelegentlich ergattert Zorro auf dem Boden liegende »Z«-Symbole, welche die durch gegnerische Treffer geschmälerte Lebensenergie auffrischen. So ein Leben ist schnell ausgehaucht, denn gelegentlich geht es nur dann weiter, wenn Zorro einen Sprung ins Blaue riskiert. Im ersten Abschnitt, der in einer Goldmine spielt, gibt es drehbare Plattformen, die nur gegen den Uhrzeigersinn rotieren. Zorro muß immer rechts des Drehpunktes stehen, damit die Plattform durch sein Gewicht nicht umklappt, und ihn in einen Abgrund befördert. In anderen Situationen müssen sie gedreht werden, sonst geht's nicht weiter. Fallen mit Pfeilen, die mit im Boden versteckten Schaltern ausgelöst werden, machen ihm zusätzlich das Leben schwer.

Zorro kämpft sich mit der Peitsche voran

Die zweite Etappe besteht aus einer ausschließlich horizontal aufgeteilten Canyon-Landschaft, die schlicht von links nach rechts durchlaufen wird. Im dritten Abschnitt muß sich Zorro aus Cortez' Festung befreien. Das wird durch zufällig auftauchende Kanonen erschwert, die unseren Helden ohne Möglichkeit der Gegenwehr schnurstracks in den Computerspiele-Himmel befördern. Laut Anleitung soll es noch zwei weitere Levels geben. Diese ließen sich auch nach intensivem Spielen nicht erforschen, da die Designer in der dritten Passage den Ausgang so gut versteckt haben, daß unseren Tester eine starke Zorro-Müdigkeit heimsuchte.

Unterbrochen werden die Spielszenen von Filmsequenzen, in den Schauspieler aus Fleisch und Blut die Spiel-Charaktere verkörpern. Die Dialoge sollen Hinweise auf die weitere Vorgehensweise geben. Da diese aber in englisch und ohne Untertitel vorgetragen werden, dürfte das einen deutschen Spieler eher verwirren. **(hf)**

henrik fisch

So einen Murks hat Zorro nicht verdient. Zu Beginn des Spiels bleibt es völlig schleierhaft, was man eigentlich tun soll und warum man es tut. Die Anleitung gibt dazu nämlich keinen Hinweis.

Freundlich ausgedrückt, halte ich es auch für sehr unklug, den Spieler sofort im ersten Schritt mit den drehbaren Plattformen zu konfrontieren. Darüber hinaus muß Zorro pixelgenau postiert werden, damit bestimmte Klimmzüge und Sprünge klappen. Da sehnt man sich nach Flashback zurück, bei dem die Spielfigur automatisch nach einem bestimmten Raster plaziert wird.

Daß Zorro bei einigen Sprüngen plötzlich in der Luft schweben bleibt, darüber rege ich mich schon gar nicht mehr auf. Und die gelegentlichen Abstürze nach einer Filmsequenz kann man umgehen, indem man hektisch auf die Escape-Taste haut und damit die (reichlich aufgesetzt wirkenden) Videoschnipsel abbricht.

Alles sieht bei diesem Programm so aus, als hätte das Entwicklungsteam frühzeitig Schluß gemacht. Zwei Monate mehr Feintuning, und Zorro wäre wenigstens ein halbwegs nettes Spiel geworden. Aber so bleibt der Auftritt des Rächers mehr als matt; Prince of Persia 2 ist eine Offenbarung dagegen.



Zorro

☐ 286 ■ 386/486 ■ VGA ☐ Super VGA ■ Soundblaster ■ S'Blaster Pro ■ General MIDI ☐ CD-Audio ☐ Maus ■ Joystick

Spiele-Typ	Action-Adventure
Hersteller	Capstone
Ca.-Preis	DM 90,–
Kopierschutz	–
Anleitung	Englisch; unbefriedigend
Spieltext	Englisch; mittel (auch Sprachausgabe)
Bedienung	Befriedigend
Anspruch	Für Fortgeschrittene und Profis
Grafik	Befriedigend
Sound	Ausreichend

Freies RAM: min. 4 MByte
Festplattenplatz: ca. 4 MByte
CD-Belegung: ca. 130 MByte

Besonderheiten: Digitalisierte Filmsequenzen bei CD-Version

Wir empfehlen: 486er (min. 33 MHz) mit 4 MByte RAM.





WARRIORS



Wenn der Meister ruft, gibt's was auf die Nase: Die »Warriors« treten zum hochauflösenden Ringelreihen an.

So grausam kann das Leben sein: Da beginnt man gerade in seiner Stammkneipe eine zünftige Massenkeilerei und auf einmal macht es »Zong!«. Augenblicke später finden sich die Streithähne auf einer einsamen Insel wieder und müssen sich gegenseitig wegputzen, um gegen den geheimnisvollen Meister anzutreten. Wer diesen ominösen Magier schlägt, darf wieder in die wirkliche Welt zurück.

Langer Rede kurzer Sinn: »Warriors« ist ein reinrassiges Prügelspiel mit zehn Kämpfern, die Sie beliebig auswählen dürfen, um sich durch zehn Szenarien zu schlägern. Das Besondere ist allerdings die Art, wie die Spielfiguren dargestellt werden. Das französische Programmierteam Atreid schuf mit der »3D Bio Motion«-Technik enorm flüssige und realistische Bewegungsabläufe. Mit den flachen Bitmap-Recken aus Programmen wie »Super Street Fighter 2 Turbo« hat das nichts zu tun; in Warriors sehen alle Figuren plastisch aus, was durch die zwei verschiedenen Blickwinkel noch verstärkt wird. Sie betrachten das Geschehen entweder von der Seite oder von schräg oben. Als zusätzlichen Clou dürfen Sie jederzeit von der normalen VGA-Grafik auf die filigrane Super-VGA-Darstellung umschalten. Der Vorteil: Das Spielfeld ist vollständig zu sehen und man hat mehr Bewegungsfreiheit. Jede Landschaft wird von einem passenden Heavy-Metal-Soundtrack von CD untermalt; Käufer der Disketten-Version müssen darauf verzichten.



Jeder Kämpfer besitzt ein großes Repertoire an Special Moves

Die Palette der Kämpfer umfaßt grimmige Ex-Boxer mit Baseballschlägern, irische Rauhbeine, kurzgeschorene Elite-Soldaten, orientalische Schönheiten oder wilde Urwald-Krieger. Jeder hat seine individuellen Stärken und Schwachpunkte, die aber auch die Vorlieben des Spielers unterstützen. Der eine springt viel und legt Wert auf schnelle Schläge, der andere verläßt sich lieber auf kräftig gebaute Recken mit enormer Schlagkraft.

Nicht zu unterschätzen sind die Special-Moves wie Feuerbälle, Geister oder Köpfe, die sich in riesige Fratzen verwandeln. Allerdings braucht es einige Zeit, bis man die komplizierten Joystick-Manöver herausgefunden und geübt hat.

Neben den zehn von Beginn an wählbaren Kämpfern gibt es einen umfangreichen Cheat-Modus, mit dem Sie so ulkige Figuren wie einen Gartenzwerg, ein Playboy-Bunny oder einen Basketball-Spieler wählen dürfen. Mit dem richtigen Geheim-Code schaltet man in einen besonders blutigen Modus oder erhöht die Spielgeschwindigkeit drastisch. Die Animationen sind unter Super VGA ab einem DX2-66 schnell genug, um die exakte Steuerung nicht in Timing-Probleme zu bringen. Mit weniger Rechenpower müssen Sie ein paar Details abschalten, was aber der Grafik nicht entscheidend schadet.

Im Zwei-Spieler-Modus treten Sie gegen einen Freund an und dürfen sich die Schauplätze der Kämpfe frei aussuchen. Auch


Die Recken dürfen sich an Objekte der Hintergrundgrafik hängen und von dort den Gegner bearbeiten


Mit der Replay-Funktion bewegen Sie die Kamera frei um die Kämpfer herum

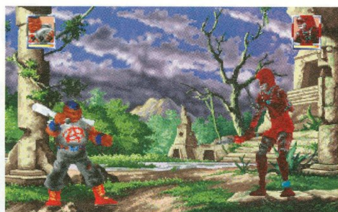


im wettbewerb

WARRIORS	73
One must fall	71
Super Street Fighter 2 Turbo	70
Ultimate Body Blows	60
Rise of the Robots	32

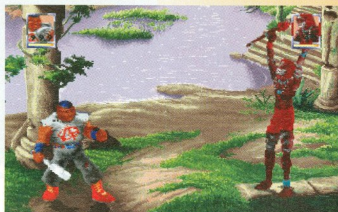
Mit eleganter SVGA-Grafik, zwei verschiedenen Ansichten und abwechslungsreichen Spielfiguren hat Warriors den bisherigen Spitzenreiter One must fall knapp geschlagen. Epics Roboter-Prügelei hat zwar etwas mehr Tiefgang, aber nicht so flotte Special-Moves wie Warriors. Die Automatenumsetzung Super Street Fighter 2 Turbo bietet die größten Spielfiguren, doch weniger Abwechslung. Der Versuch, das eher schwache Ultimate Body Blows mit mehr Kämpfern aufzupeppen, ist dank der mittelmäßigen Steuerung gescheitert. Trotz Super VGA bleibt Rise of the Robots gruseliger Letzter: Mirages Hype-Produkt ist eine einzige Enttäuschung und grottig langweilig.

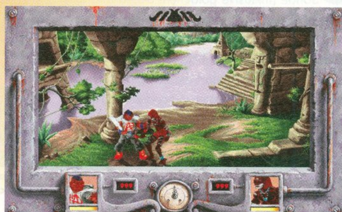
◀ **Hohe Sprünge, schnelle Kicks: Mit Super VGA sieht Warriors hervorragend aus.**





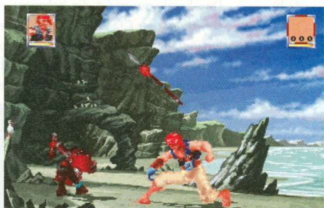
Oben sehen Sie die Ansicht von der Seite (links in VGA, rechts in Super VGA), darunter die Perspektive von schräg oben.





hier gibt es einen Cheat, mit dem sogar der starke Master höchstpersönlich zur Verfügung steht. Trotz gelegentlicher Blutspritzer verkommt Warriors nicht zur Gewaltorgie: Die Kämpfer werden »nur« bewußtlos geschlagen, aber nicht getötet. Im Vordergrund stehen die technisch präzisen Schlagkombinationen und die realistischen Bewegungsabläufe.

Einige der Figuren besitzen Waffen wie Keulen, Beile oder Speere, können diese aber auch verlieren oder ablegen. Hat ein Kämpfer beide Hände frei, hält er sich auf Knopfdruck an Haken, Seilen oder Ästen aus der Hintergrundgrafik fest und bearbeitet den Gegner mit Fußtritten aus der Luft. Wird eine Waffe aus der Hand geschlagen, fällt sie mit entsprechenden Geräuschen untermalt auf den Boden und kullert dort kurz umher. In Höhlen oder Gewölben hallen sowohl die Stimmen der Akteure als auch alle anderen Geräusche von den Wänden zurück. Wer seine besten Schläge noch einmal sehen will, aktiviert die Replay-Funktion und bewegt eine imaginäre Kamera völlig frei um die Kämpfer herum. (fs)



Ein gelungener Schlag und der Gegner verliert seine Waffe

florian stangl

Prügelspiel-Flut hin oder her, Warriors ist in jedem Fall einen Blick wert. Die unter Super VGA sehr filigranen Spielfiguren wirken durch die »3D Bio Motion«-Technik erstaunlich plastisch und lassen endlich etwas »Virtua Fighter«-Feeling auf dem PC aufkommen. Auch die Musik von CD, die knackigen Soundeffekte und die stimmungsvollen Hintergründe bieten viel für Auge und Ohr.

Revolutionäre Verbesserungen im spielerischen Bereich gibt es dagegen nicht. Die Steuerung ist exakt, die Schläge abwechslungsreich und einige der originellen Special Moves provozieren erstaunt aufgerissene Augen, aber wirklich neue Elemente fehlen fast vollständig.

Einzige Neuerung in punkto Gameplay: Einige Kämpfer treten mit Waffen an, die sie auch ablegen dürfen, um sich dann an Vorsprüngen oder Haken festzuhalten. Wer geschickt agiert, zwängt den Gegner so in eine Ecke und schlägt munter drauflos, ohne selbst getroffen zu werden.

Viele Kleinigkeiten sorgen dafür, daß man sich an Warriors nicht so schnell sattsieht wie am Prügelspiel-Durchschnitt. Fällt ein Kämpfer ins Wasser, ertönt ein fröhlicher Plätschersound und ein paar Tropfen spritzen. Kleine Animationen in den Hintergründen, die gelungene Replay-Funktion und die zwei möglichen Perspektiven sind nützliche Dreingaben zu einem gelungenen Prügelspiel mit Stil.



warriors

286 · ■ 386/486 · ■ VGA · ■ Super VGA · ■ Soundblaster · ■ S'Blaster Pro · General MIDI · ■ CD-Audio · Maus · ■ Joystick

Spiele-Typ	Prügelspiel
Hersteller	Atreid/Mindscape
Ca.-Preis	DM 100,–
Kopierschutz	–
Anleitung	Deutsch; gut
Spieltext	Deutsch; gut (Sprachausgabe)
Bedienung	Gut
Anspruch	Für Einsteiger, Fortgeschrittene und Profis
Grafik	Gut
Sound	Gut

Freies RAM: min. 560 KByte + 2,5 MByte EMS
Festplattenplatz: ca. 5 MByte
CD-Belegung: ca. 60 MByte

Besonderheiten: Zwei-Spieler-Modus; Soundtrack von CD; spielerisch identische Disketten-Version in Vorbereitung.

Wir empfehlen: 486er (min. 66 MHz) mit 8 MByte RAM und Joystick.





CHAOS CONTROL

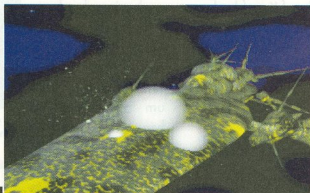
Die finale Schlacht zwischen Menschen und Außerirdischen hat begonnen – in vorgefertigten Filmsequenzen kämpfen Sie einmal mehr für die Freiheit der Erde.



Im Inneren eines Computers: »Bugs« präsentieren sich hier als um sich schießende Vektor-Käfer.

Die im Jahre 1972 losgeschickte Pioneer-Sonde (inklusive goldenem Schild mit Kurzbeschreibung der Erde) wird mehrere Jahrzehnte später von Außerirdischen abgefangen. Böse, gemein und niederträchtig, wie Aliens nun mal sind, planen diese sofort die Zerstörung unseres Planeten. Durch die ersten wütenden Angriffe der sogenannten Keshrans in die Defensive gebracht, schicken die Terraner eine einzige mutige Pilotin los, die kraft ihrer Fähigkeiten alles zum Guten wenden soll. Nach einer längeren Intro-Sequenz geht es schließlich los – Sie befinden sich im Anflug auf die Freiheitsstatue in Manhattan und schon zeigen sich die ersten außerirdischen Gleiter am Horizont.

»Chaos Control« wurde von Infogrames für Philips Interactive Media programmiert, die auch eine CD-i-Version anbieten. Das Spiel verwendet die bekannte »Rebel Assault«-Technik: Direkt von der CD-ROM werden Animationen abgespielt, die Ihnen ständige Flugbewegungen vorgaukeln. Steuern kann man die Aktionen des eigenen Raumschiffs auf seiner vorgegebenen Bahn nicht. Auch sämtliche Gegner sind Teil des Films, tauchen immer an derselben Stelle auf und verhalten sich jedes Mal gleich. Die einzige mögliche Aktion des Spielers ist das Zielen per Maus und das Abfeuern seiner nicht-verbesserungsfähigen Bordwaffe. Bei der Zerstörung eines Gegners (hierzu genügt meistens ein Treffer) wird eine Rauchwolke darübergeblendet – der abgeschossene Widersacher verschwindet nicht, sondern vollführt weiterhin seine vorgegebene Bewegung. Im Unterschied zu den teils digitalisierten, teils gemalten Szenerien und Gegnern von Rebel Assault bestehen bei Chaos Control alle Grafiken aus Vektorobjekten. Diese sind zwar abwechslungsreich – vom Computer-Bug über Hoover-Panzer bis hin zum Weltraum-Monster wird die ganze Palette moderner Weltraum-Adversarien ausgeschöpft – wirken aber oftmals grob und undetailliert.



Geschafft: Das Mutterschiff der Keshrans explodiert.



Auf dem Flagschiff der bösen Außerirdischen wird die Endrunde eingeläutet

Chaos Control bietet vier Missionen (in Manhattan, in einem Computersystem, im Weltraum und über dem feindlichen Flagschiff), die jeweils in etwa drei Levels unterteilt sind. Zur Bewältigung einer Mission muß die anfängliche Schildenergie ausreichen, die sich weder durch Aufsammeln irgendwelcher Extras, noch durch Beenden eines Teil-Levels auffrischen läßt. Erst nachdem der letzte Abschnitt einer Mission geschafft ist und man sich die folgende Zwischensequenz anguckt, wird gnädigerweise der Spielstand gespeichert. Die taktischen Entscheidungen während der Alien-Jagd beschränken sich aufs blitzschnelle Anvisieren des nächsten Gegners, sowie die Dauer der Feuerimpulse: Wer mit dem Finger auf der Maustaste bleibt, schießt zwar in rapider Folge, darf sich aber schon wenige Sekunden später über seinen heißgelaufenen Laser ärgern. Außerdem existieren im letzten Level einige Wahlmöglichkeiten, welcher Weg als nächstes abgeflogen werden soll. Negativ fiel hierbei im Test auf, daß man auf einem bestimmten Weg ohne Vorwarnung das Flagschiff verläßt und den Level wieder von vorne beginnen muß.

jörg langer

Chaos Control versprüht anfänglich simplizistischen Action-Charme: Ohne mehr als die linke Maustaste zu betätigen, saust man in halsbrecherischen Kurven zwischen Häuserblocks hindurch und erwehrt sich Myriaden bunter Gegner. Doch nach einiger Zeit wird die Dauerballerei öde, wesentliche Abwechslung findet sich im Laufe der vier Missionszyklen nicht. Die insgesamt sechs Filmsequenzen sind zwar überdurchschnittlich lang, aber nicht immer die schönsten.

Daß über abgeschossene Gegner einfach ein Rauch-Sprite gelegt wird, hat den Programmierern zwar die Arbeit wesentlich erleichtert, stört aber im eigentlichen Spiel. Denn einmal geht es mir auf die Nerven, bei 352 abgeschossenen Gegnern 352mal dieselbe Explosion und Qualmwolke zu sehen, zum anderen verdecken die oft noch mehrere Sekunden im Bild bleibenden Feindopfer die Sicht auf neue Widersacher. An vielen Stellen hat man keine Chance, rechtzeitig alle Gegner zu beseitigen – Energieverlust ist hier garantiert. Zur gepflegten Mittagspausen-Ballerei eignet sich das rasante Chaos Control aber allemal – wenngleich die höheren Levels nur durch fleißiges Auswendiglernen zu bewältigen sind. Ohne das bewußt seltene Abspeichern hätte man die vier Missionen außerdem sehr schnell durch – nach etwa 12 Levels sieht man den Abspann.



Rote Minen auf rotem Grund machen Philips' Interpretation der Cyber-Hölle aus

Während die wenigen Sprachfetzen innerhalb des eigentlichen Spielgeschehens englisch sind (»Good shot!«), wurden die umfangreichen Zwischensequenzen vollständig eingedeutscht. Wem die Ballerorgie trotz der Gegnermassen zu einfach anmutet, kann bei Programmstart einen höheren Schwierigkeitsgrad wählen. **(la)**



chaos control

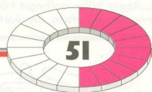
☐ 286 ■ 386/486 ■ VGA ☐ Super VGA ■ Soundblaster ☐ S'Blaster Pro ☐ General MIDI ☐ CD-Audio ■ Maus ☐ Joystick

Spiele-Typ	Actionspiel
Hersteller	Philips Interactive Media
Ca.-Preis	DM 100,–
Kopierschutz	–
Anleitung	Deutsch; befriedigend
Spieltext	Deutsch; gut (auch Sprachausgabe)
Bedienung	Gut
Anspruch	Für Einsteiger und Fortgeschrittene
Grafik	Befriedigend
Sound	Befriedigend

Freies RAM: min. 4 MByte
Festplattenplatz: –
CD-Belegung: ca. 200 MByte

Besonderheiten: Spielstand wird abgespeichert, zwei Schwierigkeitsgrade.

Wir empfehlen: 486er (min. 66 MHz) mit 8 MByte RAM und Maus.

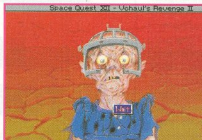


Hall of Fame

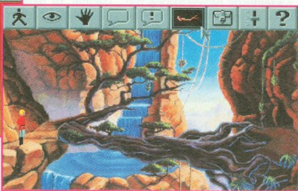
SPACE QUEST

Die Welt ist schlecht zu intergalaktischen Hausmeistern – aber dafür hat man mit ihnen verdammt viel Spaß. Das Warten auf »Space Quest 6« läßt sich mit den Oldies dieser Adventure-Serie amüsant überbrücken.

Es gibt Typen, die hat man noch nie in seinem Leben gesehen und versteht sich dann mit ihnen auf Anhieb. Als ich im Sommer 1989 das erste Mal die »Two Guys of Andromeda« treffen durfte, trat genau dieser Effekt ein: Die Programmierer Scott Murphy und Mark Crowe teilten die Liebe zu Science-fiction-Filmen, Computern und vor allem bissigem Humor. Man verbrachte die Messeabende kichernd, giggelnd und gröhlend in diversen Las-Vegas-Bars und ärgerte Sierras damaligen Pressesprecher Kirk Green mit Anspielungen auf etwaige klingonische Vorfahren. Ich bin mir sicher, jeder andere Computerspieler hätte den gleichen Spaß mit den »Space Quest«-Schöpfern geteilt – ihr kruder Humor färbt einfach ab.

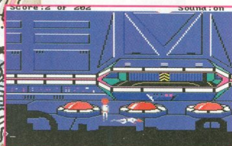


Space Quest IV – Roger Wilco and the Time Rippers



Space Quest V – The Next Mutation

Als Roger Wilco das erste Mal nach einem Nickerchen sein Besenkabinett verließ, um den Gang der »Arcada« zu betreten, ahnten weder seine Schöpfer noch Sierras Boß Ken Williams, daß die Abenteuer-Serie locker mit dem damals unschlagbaren Zugpferd »Kings Quest« mithalten würde. Das Debüt des ko(s)mischen Design-Duos erschien 1986, als ein 4-MHz-XT, 256 KByte RAM und eine EGA-Karte die Freaks zu Ehrfurcht nötigten. »Space Quest I – The Sarien Encounter« war ein offensichtlich »Star Wars«-inspiriertes Abenteuer und zeigte schon, wozu Scott und Mark in der Lage waren: nämlich Lacher am laufenden Band zu produzieren, ohne dabei die Story aus dem Blickfeld zu lassen (mit den Puzzles nahmen sie es allerdings nicht immer so genau...). Das tat vor allem in den Zeiten gut, in denen Heroen ausschließlich Prinzessinnen retten durften. Der galaktische Antiheld und Hausmeister Roger Wilco dagegen ist ein Loser wie Du und ich.



Space Quest I – The Sarien Encounter



Space Quest II – Vohaul's Revenge



Space Quest III – Pirates of Pestulon

»Space Quest II – Vohaul's Revenge« (1987) war im Look eine Ecke professioneller, doch spielerisch eher ein Rückschritt. Dafür hatte Erzschurke Vohaul seinen Geist endgültig aufgegeben (meinten wir zumindest). Es folgten bange Monate, doch alles war verziehen, als 1989 »Space Quest III – Pirates of Pestulon« auf die Redakteursschreibtische plumpste. Roger Wilco hatte eine grafische Frischzellenkur hinter sich, dafür war das »Boah, ey!«-System inzwischen auf einen 286er mit 1 MByte RAM, Festplatte, VGA und einer Adlib-Karte herangewachsen. Nun schallte eine mehrstimmige Melodie aus den Lautsprechern und kleine Geräuscheffekte untermalten die aberwitzigen Szenarien.

Der volle Durchbruch folgte 1991 mit »Space Quest IV – Roger Wilco and the Time Rippers«, der den Umschwung auf ein Icon-gesteuertes Menüsystem brachte. Das fette Schwein hinter der »Monolith Burger«-Theke werden wir genausowenig vergessen wie das Arcadespiel »Astro Chicken«. Danach setzte Scott Murphy eine Runde aus: »Space Quest V – The Next Mutation« entstand unter alleiniger Regie von Mark Crowe; fast gleichzeitig erschien der erste Teil der Serie in einer frisch aufgepeppten VGA-Version.

Netterweise sind nun auf der »Collectors Edition«-CD-ROM die ersten fünf Teile versammelt – inklusive eines viel zu kurzen Videos über die Macher. **(Anatol Locker/hl)**

WUSSTEN SIE SCHON, DASS...

- **...Scott Murphy seine Karriere in der Sierra-Poststelle startete, während Mark Crowe schon vorher für Disney gezeichnet hatte?**
- **...Scott Murphy gerne in den High Sierras auf Bergen herumklettert, wenn er nicht gerade programmiert?**
- **...Roger Wilco unlängst höchstpersönlich in Sierras Compuserve-Forum auftrat, um dort ein Interview zu geben?**

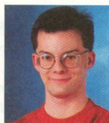


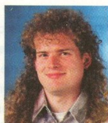
PC PLAYER UNPLUGGED

Vor wenigen Seiten ging der Testteil von PC Player zu Ende. Hier besprechen wir jeden Monat die Spieleneuheiten; kritisch, aber objektiv. Jedes Spiel wird von einem Redakteur getestet, der sich mit dem betroffenen Genre besonders gut auskennt. Bei »PC Player Unplugged« ziehen wir ausnahmsweise den Stöpsel aus diesem Regel-Pool. Hier gibt jeder Tester mit einer »Alternativ-Privatwertung« von 1 (Buh!) bis 5 (Jubel!) an, wie sehr ihn die einzelnen Programme dieses Monats persönlich interessieren. Eigenarten sind auf dieser Seite gestattet; ein Sportspiel-Hasser darf z.B. auch ein objektiv gesehen gutes Fußballprogramm schlecht findet. Sinn und Zweck der Übung: Keinesfalls eine Konkurrenz zur Gesamtwertung, sondern zusätzliche Orientierungshilfe. Wer einen »Lieblingstester« hat, kann sich hier über dessen Geschmack informieren – auch wenn ein anderer Redakteur den Artikel schreibt.









TITEL	Heinrich Lenhardt	Boris Schneider	Jörg Langer	Florian Stangl
1830	★★	★★	★★★★	★
Alex Dampier Hockey	★	★	★	★
Biing	★	★	★★	★
Blood Bowl	★★	★★★	★★★★	★★★
Brett Hull Hockey	★★★	★★	★★	★★
Choas Control	★★	★★	★★★	★★
Civil War	★★	★★	★★★	★★
Flight Simulator 5.1	★	★★★	★★	★★
Gazillionaire	★★	★★	★★★	★★
Hardball 4	★★★	★★	★★★	★★★
Meister, Der	★★★	★	★	★
Perfect General 2	★★	★★★	★★★★	★★★
Picture Perfect Golf	★★★	★	★★	★★
Prisoner Of Ice	★★★	★★★	★★★★	★★★★
Sim Tower	★★★★	★★★★	★★★	★★★
Spectre VR CD	★★	★★★★	★★	★★
Star Trek Next Generation	★★★★	★★★★★	★★★	★★★
Terminal Velocity	★★	★★★	★★★	★★★
Virtual Pool	★★★★	★★★★	★★★	★★★★
Vollgas/Full Throttle	★★★★	★★★	★★★★	★★★★
Warriors	★★	★★	★★★	★★★★★
Zorro	★	★	★	★

WELTRAUM-KÄFER

Outpost, Wing Commander 3, Descent – vornehmlich erwischt es zur Zeit die Weltraum-Spiele, wenn Bughunter auf die Jagd nach Programmfehlern gehen.

PC Player berichtet in seiner festen Rubrik »Bug Report« über die akuten Fehler, deren Lösungen und Methoden, wie Sie Ihre Spiele fehlerfrei bekommen. Wenn Sie Tips oder Anregungen haben oder selber Opfer eines Bugs sind, schreiben Sie bitte an den DMV Verlag, Redaktion PC Player, »Bug-Report«, Gruber Str. 46 a, 85586 Poing. E-Mails erreichen uns unter bugs@pcplayer.mhs.compuserve.com.

Warten auf Outpost

Zu früh gefreut haben sich Sierra-Kunden, die in der April-Ausgabe der Sierra-Zeitschrift »Interaction« (nur in USA erhältlich) auf die lange versprochene 1.5-Version von »Outpost« aufmerksam gemacht wurden. Der Zeitplan wurde wieder mal gekippt und auch Ende Mai war der Outpost-Patch nicht erhältlich. Jüngsten Gerüchten nach arbeitet Programmierer Bruce Balfour nicht mehr für Sierra, was die Arbeiten am Patch erschwert. Sierra hat das Projekt aber immer noch nicht aufgegeben.

Es häufen sich Berichte über Inkompatibilitäten zwischen »Wing Commander 3« und den Mitsumi-IDE-Laufwerken FX-400 und FX-300. Das Problem liegt allerdings offensichtlich nicht am Spiel oder am Laufwerk, sondern an den verwendeten E-IDE-Controllern. Bei manchen PCs kann das Mitsumi mit der aktuellen Treiberversion nicht korrekt am »Secondary Controller« angesprochen werden. Es schleichen sich dann immer wieder falsche Bytes in den Datenstrom der CD ein. Lösen läßt sich das Problem, wenn das Laufwerk als zweite Festplatte am »Primary Controller« angeschlossen wird. Außerdem will Mitsumi das Problem mit einem Treiberupdate in den Griff kriegen. Einige Leser berichten auch, daß die Lesefehler nicht mehr auftreten, wenn der DOS-Treiber EMM386 nicht geladen wird.



Lautlos im Weltall: Der lange versprochene Outpost-Update läßt weiter auf sich warten.

Allianz mit dem Fehler

Kurz nach der Veröffentlichung von Jagged Alliance ist ein Patch auf Version 1.11 erschienen, der rund 40 Detail-Verbesserungen sowie Bug-Beseitigungen bietet. Erste-Hilfe- und Werkzeugkästen können nun kombiniert werden, so daß aus z.B zwei halb verbrauchten wieder ein neuwertiger wird. Ein Mechaniker repariert nun alle Gegenstände in einer Tasche, nicht nur einen. Wasserflaschen verschwinden nicht mehr, wenn sie leer sind, und werden jeden Morgen automatisch neu gefüllt. Ein als Doktor arbeitender Söldner kann seinerseits von einem besseren Mediziner verarztet werden. Die Anzahl der arbeitswilligen Eingeborenen sinkt im späteren Spielverlauf, um den Strategiepart interessanter zu machen. Söldner, die lange für einen Auftraggeber gearbeitet haben, beschweren sich weit weniger häufig über ihre Entlassung, als vorher. Erste-Hilfe-Leistende erholen sich nun beim Verarzten etwas, anstatt dadurch zu ermüden. Die Computersöldner feuern nicht mehr gleichzeitig und haben auch keine Probleme, durch offene Türen zu schießen. Auch das Bombenlegen war in Version 1.0 teilweise fehlerhaft, nun stimmen die Animationen, funktionstüchtige Sprengladungen gehen jetzt tatsächlich hoch und im Echtzeit-Modus erfolgt die Detonation in kürzerer Zeit. Insgesamt verbessert sich die Spielbarkeit von Jagged Alliance durch die Änderungen, die Bug-Fixes beseitigen diverse kleine Ärgernisse.

Spielerische Mängel wurden bei Jagged Alliance in der Version 1.11 beseitigt

Höhlendrama in Super VGA

Update-Probleme gab es bei »Descent«. Ein Patch auf Version »1.4« machte zwar im April die Runde, doch dieser nicht offizielle Update hatte nicht nur positive Effekte. Unter anderem bietet Descent 1.4 zuschaltbare Super-VGA-Grafik, besseren Netzwerk-Support (jetzt auch über Router hinweg) und direkten Support der 3D-Max-Brille (siehe Test in letzter Ausgabe). Außerdem wurde der Schwierigkeitsgrad der Endgegner etwas gesenkt. Allerdings läuft diese neue Version auf einigen PCs nicht mehr stabil; ein offzieller 1.5-Update wird deswegen in den nächsten Tagen erwartet. **(la/bs)**

Inserentenverzeichnis

Teilbeilage: 1&1 Direkt; DMV-Verlag; Starcom

PLASTIK-GÖTTINNEN

Immer nur Heldensprites zu steuern, ist doch langweilig; wo bleiben die Walküren? Als Plastikgöttin rennen Sie durch's neue Shareware-Jump'n-Run.

In dieser Ausgabe stellen wir Ihnen ein kurzweiliges Jump'n Run mit einer Göttin als Hauptperson vor. Außerdem besprechen wir einen Action-Flugsimulator sowie einen ansehnlichen Boulder-Dash-Clone für Windows.

Vinyl Goddess of Mars

Mit dem Charme eines trashigen B-Movies präsentiert sich die notgelandete Vinylgöttin vom Mars: Eine in rotes Plastik gepackte weibliche Spielfigur hopst Staubwölkchen hinterlassend durch ein typisches Jump-and-Run, auf der Jagd nach möglichst vielen Punkten. Zur Abwehr verschiedener Gegnerarten muß sie neben Heiltränken auch Extrawaffen einsammeln: Messerchen, Molotow-Coktails oder durchschlagskräftige Wurfsterne. Die Heldin kann sich ducken, klettern sowie nach oben und unten schauen.

Die einzelnen Levels sind über eine zweidimensionale Karte verbunden, auf der unsere Pixelgöttin von Schauplatz zu Schauplatz stiefelt. Innerhalb eines Levels gibt es viele versteckte Gänge und Geheimräume, die z.B. durch Fensteröffnungen in ansonsten massiven Gesteinswänden angedeutet werden. Wer an die richtige Stelle springt, darf sich über massenweise Bonuspunkte oder eine neue Waffe freuen. Außerdem findet man Sprungfedern, schwebende Plattformen, Hängebrücken und Schilder, die als Continue-Punkte dienen – beim Ableben geht's dann an dieser Stelle weiter, anstatt am Anfang des Levels. Der Spielstand kann zudem gespeichert werden; drei Schwierigkeitsgrade beeinflussen den Fiesheitsgrad der Monster.

Obwohl es das technisch solide Programm eigentlich gar nicht nötig hätte, wirbt es mit einem gar ausgebufften Kniff um die Gunst pubertierender Jung-Spieler: Der registrierten Version liegt ein Poster bei, auf dem die knappe Plastikuniform der Pixelheldin am lebenden Objekt zu bewundern ist. Außerdem erhält der solcherart amorisierte Käufer zwei weitere Episoden mit neuen Grafiken und Gegnern.

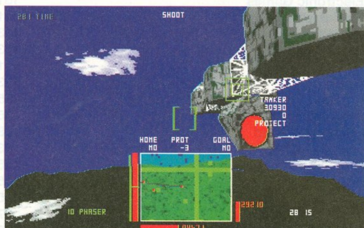


Molotow-Coktails gegen Ekel-Pflanze – unsere Plastikgöttin weiß sich zu wehren

VINYL GODDESS OF MARS

Genre:	**Jump-and-Run**	**Läuft unter:**	**MS-DOS**
Hersteller:	**Union Logic Software**	**Sprache:**	**Englisch**
Festplattenplatz:	**ca. 3 MByte**	**Vollversion:**	**30 US-Dollar**

Ace



Schutz eines Tankers – hoffentlich rasen wir nicht gerade jetzt in Luftminen oder Flak-Geschosse!

Eigentlich wollten die beiden Studenten Markus Zajc und Gerald Boogaart nur eine 3D-Engine schreiben, doch plötzlich hatten sie einen Flugsimulator fertiggestellt. »Ace« bietet eine für Shareware-Verhältnisse extrem gute Grafik, die aber aufgrund fraktal berechneter und texturverschönerter Hügellandschaften nur auf schnellen Rechnern richtig flüssig läuft. Als Minimalkonfiguration wird deshalb ein DX2-66 empfohlen, zur Not schaltet man stufenweise die grafischen Details herunter.

Eine Hintergrundgeschichte gibt es nicht, es geht schlicht um die Erfüllung mehrerer Missionen wie z.B. Zerstören von Bodeninstallationen. Zu diesem Zweck stehen acht verschiedene Waffen zur Verfügung, so dienen Laser und Phaser zur Bekämpfung fliegender Feinde, Kanonen und Bomben werden gegen Bodenobjekte eingesetzt. Da Sie eine Art Raumschiff steuern, müssen Sie sich ums Flugverhalten wenig Sorgen machen: Brav bleibt die Maschine in der Luft stehen, problemlos werden Kurven und Loopings geflogen, nur den Kontakt mit dem Erdboden oder anderen Hindernissen sollten Sie tunlichst vermeiden. Ein ständig eingeblendeter Radarschirm zeigt in der Nähe befindliche Ziele, außerdem sind zwei verschiedene Außenansichten möglich. Der Blick von oben aufs eigene Schiff ist vor allem zum Landen und

AUF DEM CD-ROM

...der aktuellen PC Player Plus finden Sie die Shareware-Versionen der vorgestellten Spiele.

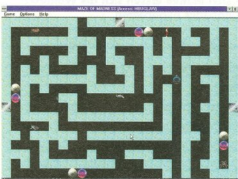
Bei geteiltem Bildschirm agieren zwei Spieler mit- oder gegeneinander

gezielten Bombenwerfen geeignet.
Per Splitscreen-Funktion spielt man zu zweit an einem Computer und kann sich nach Herzenslust abschießen. Ace überzeugt aber vor allem mit seiner rasanten Action und schönen Grafik. Letztere bietet nicht nur detaillierte Gegner, sondern auch tiefe Schluchten, Straßen und durchsichtige Wolken.

ACE

Genre:	**Actionspiel**	**Läuft unter:**	**MS-DOS**
Hersteller:	**Markus Zajc**	**Sprache:**	**Deutsch/Englisch**
Festplattenplatz:	**ca. 2,5 MByte**	**Vollversion:**	**30 Mark**

Six Feet Under



Einige Levels von Six Feet Under sind labyrinthartig aufgebaut

Der Klassiker »Boulder Dash« ist nicht totzukriegen – seit Jahren graben kleine Männchen in diversen Kopien des Klassikers tiefe Gräben, weichen herabfallenden Felsbrocken aus und klauben möglichst viele Schätze zusammen.

»Six Feet Under« ist eine besonders spaßige Windows-Umsetzung des Uraltspiels. Die ersten Levels präsentieren sich als betont einfach und führen in die verschiedenen Mechanismen ein: Extrazeit erwerben, Felsbrocken verschieben, Gegner bekämpfen, vor einbrechender Lava fliehen und Bomben legen bzw. werfen.
Jeder Level hat einen Buchstabenkode, mit dem man nach Verlust seiner Bildschirmleben direkt in die erreichte Spielstufe zurückkommt. Ziel ist es jeweils, eine bestimmte Anzahl von Kristallen einzusammeln und den Ausgang zu erreichen. Also gräbt man sich hurtig durch das Erdreich, muß sich aber vor Kettenreaktionen in Acht nehmen: Wird z.B. der Unterbau eines Felsbrockens beseitigt, kommt er ins Rollen und macht somit weiteren Steinen Platz. Andererseits kann man durch Gesteinslawinen störende Gegner beseitigen. **(la)**

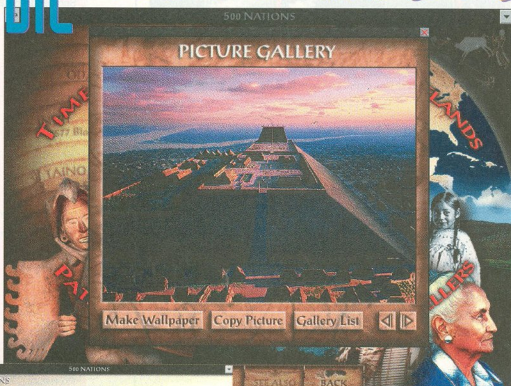
SIX FEET UNDER

Genre:	**Geschicklichkeitsspiel**	**Läuft unter:**	**Windows**
Hersteller:	**EnQue Software**	**Sprache:**	**Englisch**
Festplattenplatz:	**ca. 1,5 MByte**	**Vollversion:**	**15 US-Dollar**

Test: »500 Nations«

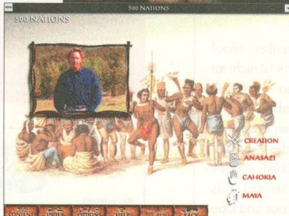
KEVIN UND DIE INDIANER

Daß Kevin Costner sich für die Geschichte der Indianer interessiert, weiß man spätestens seit dem Film »Der mit dem Wolf tanzt«. Eine ernsthafte Dokumentation von Kevin Costner über dieses Thema gibt es in Form von sechs Video-Kassetten zu kaufen – oder als neues Microsoft-CD-ROM.



Die schönsten Motive lassen sich als Windows-Hintergrundbilder exportieren

Microsofts »500 Nations« ist eine Dokumentation über die Ureinwohner von Amerika, die Indianer. Rund 500 Stämme gab es auf dem Kontinent; jeder hatte eine eigene Kultur. Damit hatte es ein Ende, als die Spanier begannen, die neue Welt zu »zivilisieren«. Bis heute sind die Indianer Fremde in ihrem eigene Land.



In kleinen Videofenstern bestreitet Kevin Costner seine Auftritte

Technisch gesehen ist die CD »500 Nations« eine Zusammenstellung von Zeichnungen, Interviews, Filmsequenzen und Computer-Animationen aus Kevin Costners gleichnamiger Video-Dokumentation. Wie es sich für ein Multimedia-Produkt gehört, ist das Ganze mit Filmen und Sounds aufpoliert. Hier ein Schalterchen gedrückt, und man hört wie ein Duwamish-Indianer über den Ursprung seines Landes philosophiert. Dort auf eine Schrift geklickt, und ein Original-Zeitungsausschnitt über den Angriff General Custers am »Little Big Horn River« wird eingeblendet. Bilder, Filme und Sound-Untermalung sind äußerst professionell gemacht; nach kurzer Zeit möchte man überhaupt nicht mehr aufhören, sich durch die Verzweigungen der Menüs zu klicken. Wie bei dem Hilfesystem von Windows lassen sich die Schritte durch die Menüs zurückverfolgen. Als kleinen Gag gibt es außerdem eine Galerie mit19 Bildern, die man sich als Windows-Desktop-Hintergrund exportieren kann. Wer nicht thematisch vorgehen möchte, klickt auf die »Random«-Taste und bekommt zufällig einen Abschnitt präsentiert.

Gute Englischkenntnisse sind bei der Indianer-Kunde Pflicht

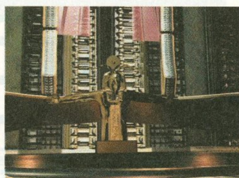


Gar nicht so einfach ist es dagegen, eine interessante Passage, die man einem Bekannten zeigen möchte, in dem Gewimmel der Menüs wiederzufinden. Einen großartigen Tiefgang der Informationen darf man ebenfalls nicht erwarten, dafür ist dank Videos und Sound eben doch zu wenig Platz auf der prall gefüllten CD. Und außerdem muß man schon recht gute Englisch-Kenntnisse besitzen, um die Geschichten verstehen zu können: Bisher gibt es das Ganze nur in englischer Sprache. Microsoft denkt im Moment über eine eingedeutschte Version nach. Wer die Sprachbarriere nicht scheut und sich für die Geschichte der Indianer-Stämme interessiert, für den ist dieses CD-ROM-Nachschlagewerk ein Muß. (hf)

500 nations

❑ VGA	■ Super VGA
■ Soundblaster	❑ Soundblaster Pro
❑ General MIDI	❑ CD-Audio
❑ DOS	■ Windows
Empfohlen:	486er (min. 33 MHz), 8 MByte RAM und Maus.
Programm-Typ:	Indianer-Dokumentation
Hersteller:	Microsoft
Ca.-Preis:	DM 100,–
Festplatte:	–
CD-ROM:	ca. 650 MByte
Anleitung:	Englisch; befriedigend
Programmtext:	Englisch; schwer
Sprachausgabe:	Englisch; sehr gut
Grafik:	Gut
Sound:	Gut
Bedienung:	Sehr gut
GESAMTWERTUNG:	70







interactive herbie

Was macht ein Musiker, wenn er durch seine Songs alleine nicht den gewünschten Erfolg findet? Klar, er dreht ein tolles Video, gibt viele Interviews und veröffentlicht ein CD-ROM, um im Zuge der allgemeinen Multimedia-Hysterie Publicity zu gewinnen.

»Herbie« ist ein solcher Fall. Zu seiner neuen Maxi-CD »Right Type of Mood« ließ er ein Programm basteln, mit dem Sie sich etwas mehr mit dem guten Herbie beschäftigen sollen.

Sie stehen anfangs auf einem dunklen Gang und fragen sich, was eigentlich von Ihnen erwartet wird. Also klicken Sie mal zaghaft in eine Ecke und plötzlich sehen Sie ein neues Bild. Derart ermutigt klicken Sie auf die Tür und gelangen in einen Raum, wo Sie sich entweder Herbies Video ansehen, den Künstler interviewen oder die Remixes von »Right Type of Mood« hören dürfen. Das Interview umfaßt einige Fragen der Marke »Wie entspannst Du Dich?« oder »Hast Du Vorbilder?«, die Herbie müde nuschelnd beantwortet.

Fazit: Fanatische Herbie-Fans mögen sich über diesen Bonus zur normalen Audio-CD freuen, die Spieler unter uns sollten sich die CD aber höchstens wegen der Musik kaufen – »Herbie Interactive« ist so wenig interaktiv wie die Hitparade und optisch weniger attraktiv als Dieter Thomas Heck. **(fs)**

secrets of stargate

Roland Emmerichs jüngster Kinofilm »Stargate« glänzt zwar nicht unbedingt mit logischer Handlung oder inhaltlicher Glaubwürdigkeit, doch die Pyramidensequenzen und Spezialeffekte können sich sehen lassen. Kein Wunder also im Zeitalter des Merchandising, daß die PC-Gemeinde nun mit einem Nachzieher auf CD-ROM beglückt wird. Der Computer-Sternreisende startet im Inneren einer Pyramide und bewegt sich in rudimentärer Adventure-Manier umher. Bildschirmfüllende Gegenstände deuten auf Stellen hin, die sich genauer durchstöbern lassen. So wurden rund 700 Illustrationen aus dem original Storyboard eingescannt, anhand derer man die Entstehung des Streifens verfolgen kann. Außerdem sind 400 Fotos enthalten, sowie einige Infos über die Film-Crew – inklusive sporadisch auftretendem Farbpaletten-Bug.

Weniger gelungen sind die zahlreichen Videoschnipsel: kleines Format, unbarmherzige Schnitte und oftmals fehlender Begleitton hinterlassen statt dem beabsichtigten »Behind the Scenes«-Feeling einen »Hinter dem Mond«-Nachgeschmack. Die Interview-Sektion deutet einen Hauch von Interaktivität an, da man eigenhändig Fragen anklickt, die dann per Kurzvideo beantwortet werden. Trotz des moderaten Preises ist die CD nur für Fans von Stargate empfehlenswert. **(la)**

around hollywood

Eigentlich müßte das CD-ROM ja »Over Hollywood« heißen, denn im Intro besteigen Sie einen Hubschrauber, der Ihnen die Metropole Los Angeles aus der Luft zeigt. Der Pilot fliegt Sie auf Wunsch zu etwa 20 Plätzen, die mit einem Videoclip präsentiert werden. Die Clips sind leider wenig aussagekräftig: Entweder sieht man einige Gebäude unscharf aus der Luft oder Werbefilmchen einer Filmfirma z.B. für »Stargate« oder »Batman Returns«, was nur minimalen Informationscharakter hat. Richtig hinter die Kulissen blicken Sie nur selten: Der Clip über die »Warner Bros. Studios« zeigt lediglich ein Schild, laut dem nicht autorisierte Personen gefälligst draußen bleiben sollen...

In einem zweiten Programmteil bietet Around Hollywood eine Art L.A.-Reiseführer. Auf einer sehr groben Karte werden 100 »Hot Spots« gezeigt: Teure Hotels, teure Restaurants und die Häuser einiger Stars. Das Adressenregister gibt Ihnen über 1000 weitere Einträge, die aber nur Telefonbuchcharakter haben: Was in Hotels, Restaurants und Nachtclubs so geboten wird, müssen Sie schon selbst herausfinden. Das praktischste an dieser CD ist eigentlich die kondensierte Fassung des Adressregisters, welche als Booklet beiliegt – falls Sie in L.A. an einer Straßenecke stehen und gerade keinen CD-Laptop zur Hand haben. **(bs)**

interactive herbie

❑ VGA	■ Super VGA
■ Soundblaster	■ Soundblaster Pro
❑ General MIDI	■ CD-Audio
❑ DOS	■ Windows

Empfohlen: 486er (min. 50 MHz) mit 8 MByte RAM, Maus.

Programm-Typ:	**Interaktive Musik-CD**
Hersteller:	**BMG Interactive**
Ca.-Preis:	**DM 20,-**
Festplatte:	**ca. 5 MByte**
CD-ROM:	**ca. 265 MByte**
Anleitung:	**Englisch; ausreichend**
Programmtext:	**Englisch; befriedigend**
Sprachausgabe:	**Englisch; befriedigend**
Grafik:	**Ausreichend**
Sound:	**Befriedigend**
Bedienung:	**Befriedigend**

GESAMTWERTUNG: 20

secrets of stargate

❑ VGA	■ Super VGA
■ Soundblaster	❑ Soundblaster Pro
❑ General MIDI	❑ CD-Audio
❑ DOS	■ Windows

Empfohlen: 486er (min. 50 MHz), 8 MByte RAM, Maus.

Programm-Typ:	**Film-Information**
Hersteller:	**Compton's NewMedia**
Ca.-Preis:	**DM 60,-**
Festplatte:	**–**
CD-ROM:	**ca. 600 MByte**
Anleitung:	**–**
Programmtext:	**Englisch; schwer**
Sprachausgabe:	**Englisch; ausreichend**
Grafik:	**Gut**
Sound:	**Ausreichend**
Bedienung:	**Gut**

GESAMTWERTUNG: 50

around hollywood

❑ VGA	■ Super VGA
■ Soundblaster	❑ Soundblaster Pro
❑ General MIDI	❑ CD-Audio
❑ DOS	■ Windows

Empfohlen: 486er (min. 33 MHz), 8 MByte RAM, Maus.

Programm-Typ:	**Reiseführer**
Hersteller:	**T+M Multimedia/Virgin**
Ca.-Preis:	**DM 100,-**
Festplatte:	**ca. 1 MByte**
CD-ROM:	**ca. 500 MByte**
Anleitung:	**Deutsch; gut**
Programmtext:	**Deutsch; gut**
Sprachausgabe:	**Deutsch; gut**
Grafik:	**Befriedigend**
Sound:	**Befriedigend**
Bedienung:	**Ausreichend**

GESAMTWERTUNG: 50



Test: Rossipaul Filmlexikon

Popcorn nicht enthalten

Filmlexika auf CD-ROM waren bislang eine Domäne für Kino-Fans mit Englischkenntnissen. Eine neue deutsche Alternative zu »Cinemania« macht sich gleich auf sechs CDs breit.

Falls man ein CD-ROM zum Thema »Kinofilme« sucht, führte bisher kein Weg am Referenzprogramm »Cinemania« von Microsoft vorbei. Problematisch ist allerdings, daß gute Englischkenntnisse Pflicht sind, da es von diesem Titel keine übersetzte Version gibt. Abhilfe will Rossipaul mit seinen neuen Filmlexika auf CD-ROM schaffen, die zu den Genres Komödien, Science-fiction, Action, Abenteuer und Erotik erschienen sind. Abgerundet wird die Palette mit einer CD zu Thrillern und Krimis. Auf jedem CD-ROM finden sich ca. 500 kurze Inhaltsangaben zu Filmen des jeweiligen Genres, dazu kommt fast immer das Titelbild der Videokassette. Zusätzlich gibt es Szenenfotos zu zahlreichen Filmen und ca. 30 Videoclips, die meist den Kinotrailer zeigen.



Zu einzelnen Filmen gibt es ein Videoclip zu sehen

Stellvertretend für die gesamte Reihe wollen wir das Filmlexikon »Die erfolgreichsten Science-fiction- und Horrorfilme« etwas genauer unter die Lupe nehmen. Vom Hauptmenü kann man direkt in das Titel- oder das Videoverzeichnis springen. Sind im Titelverzeichnis alle Filme in alphabetischer Reihenfolge zu finden, so listet das Videoverzeichnis nur diejenigen auf, zu denen ein Filmausschnitt vorliegt. Ein Klick auf einen Titel bringt dem Benutzer die gewünschten Informationen: Neben der schon angesprochenen kurzen Zusammenfassung und dem Coverfoto enthält ein Eintrag auch Angaben über Regisseur, Hauptdarsteller, Entstehungsjahr, Laufzeit und FSK-Altersfreigabe. Außerdem werden Anbieter, Bestellnummer und empfohlener Preis des Kaufvideos aufgelistet. Ein Filmsymbol in der oberen Bildschirmzeile weist auf etwaige Szenenfotos oder gar Filmausschnitte hin. Auch der Originaltitel wird angezeigt und sorgt so manches Mal für Heiterkeit. Wußten Sie zum Beispiel, daß der finnische (!) Streifen »Army of Zombies« im Original »Kadunlakaisiat-Kuutamosonaatti 2« heißt?



Die Index-Funktion sorgt für Überblick

Die Filmauswahl weiß zu überzeugen. Natürlich ist sie nicht so umfassend wie beim großen Bruder Cinemania, aber die entsprechenden Genres werden zufriedenstellend abgedeckt. Eine Kritik von Kino-Gurus à la Roger Ebert oder Hinweise auf verliehene Oscars sucht man allerdings vergeblich. Auch ist manche Beschreibung reichlich reißerisch und oberflächlich gehalten. Beispiel Star Trek II: »Der Anführer ist Khan, ein wirrer Tyrann, geschädigt durch Genmanipulation. Khan greift die Enterprise an und beschädigt sie schwer, es ist fast ausweglos!« Ist ja schlimm...

Eine Index-Funktion hilft bei der Suche: So können Regisseure, Darsteller und natürlich auch ein Filmtitel (original/deutsch) eingegeben werden. Das Lexikon nutzt den Multimedia-Viewer, welcher zusätzlich zu Such- und Sprungfunktionen das Einbinden von Bild und Ton ermöglicht. Leider gibt es auch Filme, zu denen man außer ein bißchen Text nichts geboten kriegt. Das mag bei echten Gurken ja angehen, aber wenn ein Kultfilm wie »Blade Runner« noch nicht mal ein Videohüllencover spendiert bekommt, ist das schon schade. **(ro)**

rossipaul filmlexikon

❑ VGA	■ Super VGA
■ Soundblaster	❑ Soundblaster Pro
❑ General MIDI	❑ CD-Audio
❑ DOS	■ Windows

Empfohlen: 486er (min. 33 MHz), 8 MByte RAM und Maus.

Programm-Typ:	Filmlexikon
Hersteller:	Rossipaul
Ca.-Preis:	DM 50,– pro CD
Festplatte:	ca. 1,5 MByte
CD-ROM:	ca. 500 MByte
Anleitung:	Deutsch; befriedigend
Programmtext:	Deutsch; gut
Sprachausgabe:	–
Grafik:	Befriedigend
Sound:	Befriedigend
Bedienung:	Befriedigend

GESAMTWERTUNG: 50

PC CONTROLLER

GAME PAD PC-100

Empf. VK
49,95



4 Rapid Action Buttons
8 - Way Superswitch
Selectable Button Configurations for 'Single-Shot' and / or 'Turbo-Fire'
Bundled with Free Honey Bee Testing Software



Qualität hat einen Namen!

Go for it!

PROFESSIONAL JOYSTICK PC-400

Empf. VK
99,95

4 Rapid Action Buttons (game dependent)
X-Y Axis Tunings
Rotary Throttle Control
Ergodynamic Flightstick
Bundled with Honey Bee Calibration Software
Detachable Flightstick

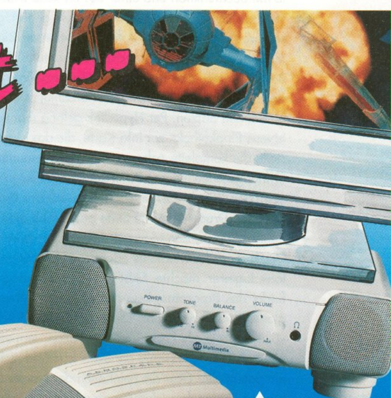




Exclusiv Vertreib für Deutschland
Power Station GmbH
Nakatenusstr. 2 • 41065 Mönchengladbach
Tel.: 02161 6 00 93 • Fax: 02161 65 06 70

Lieferung nur an Händler!

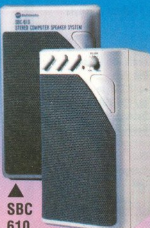
Schon gehört ...



Datalux
SOUND

Das absolute Klangerlebnis

SBC 600
▼ STEREO LAUTSPRECHER-SATZ
Magnetisch abgeschirmt 2 x 5 Watt
Frequenzbereich 60 - 14000 Hz
Bass Booster System
Betriebskontrollanzeige
6 Volt Gleichstrom
49,95*









▲ SBC 610 STEREO LAUTSPRECHER-SATZ
Magnetisch abgeschirmt
2 x 10 Watt 50 - 15000 Hz
220 Volt/9 Volt Steckernetzteil
Bass-/Höhenregler
Betriebskontrollanzeige **79,95***

◀ SBC 630 STEREO LAUTSPRECHER-SATZ
2 x 35 Watt/2-Weg System
Frequenzbereich 50 - 20000 Hz
Lautstärke-/Balanceregler
Bass-/Höhenregler
Kopfhörerbuchse
179,–*

▲ SV 720 AEROSPACE
Integrierter 2 x 15 Watt Verstärker,
Bassbooster, Kabelfernbedienung,
Steckernetzteil, Betrieb über Batterien möglich, Frequenzbereich von 100 Hz - 18000 Hz.
Der Klang, der Ihre Ohren verzaubert. **99,95***

▲ SBC 650 STEREO SUBWOOFER-SYSTEM
Magnetisch abgeschirmt,
50 Watt/2-Weg Subwoofer-System
Frequenzbereich 40 - 20000 Hz,
Lautstärke-/Balance-/Klangregler
Anschluß über 2 Cinch-Stecker,
Kopfhörerbuchse, 220 Volt **199,–***

Jöllenbeck
GmbH · FarEast-Import-Export
27404 Weertzen · Tel. (0 42 87) 12 51 · Fax (0 42 87) 6 07

Vertrieb nur über den Fachhandel

*unverbindliche Preisempfehlung



OKTOBERFEST ZUM EINSCHLAFEN

Wer die Weltstadt mit Herz besucht, kann künftig den kostbaren Reiseführer von Merian im heimischen Regal lassen. Schleppen Sie statt dessen die interaktive Version samt Notebook und CD-ROM-Laufwerk durch den Urlaub!

Mitglieder der geistigen und kulturellen Elite haben stets einige Ausgaben der »Merian«-Reihe unauffällig, aber gut sichtbar im Wohnzimmer stehen. Die edlen Städteführer bezeugen, daß der Besitzer ein Reiseziel nicht im typischen Touristen-Sprint, sondern mit Muße und viel Interesse für Hintergründe, Geschichte und Eigenheiten besucht. Wer mit der gleichen Erwartung an die CD-ROM-Version geht, wird wohl eher enttäuscht sein. Sie bietet vor allem handfeste Informationen über Sehenswürdigkeiten, Hotels und Geschäfte in München, die man schnell und ohne literarische Schnörkel abrufen kann. Die Beschreibungen sind denkbar kurz. Der Wert des Programms besteht in einer digitalen Straßenkarte mit Suchfunktion und einer ausführliche Datenbank.

Wie es sich für ein interaktives Medium gehört, gibt es im Reiseführerteil keine langen Artikel, die man am Bildschirm lesen muß, sondern mundgerecht aufbereitete Häppchen. Die Beschreibung der historischen Sehenswürdigkeiten ähnelt daher einer stichwortartigen Aufzählung mit kurzen verbindenden Sätzen. Per Hyperlink gelang man vom Stichwort »Neue Pinakothek« zur Info-Karte, die das Museum kurz vorstellt, die komplette Adresse samt Telefonnummer sowie die Öffnungszeiten nennt. Dank der eingebauten Straßenkarte zeigt der digitale Merian sogar, wo sich das Gebäude genau befindet. Druckt man die Seite aus, erhält man einen individuellen Führer, den man gut mitnehmen kann.

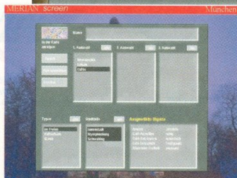
Die Tücken des Mediums erlebt, wer beispielsweise im »Hilton« logieren möchte. Gibt man den Suchbegriff direkt ein, findet das Programm kein Hotel dieses Namens, obwohl es gleich zwei davon gibt. Der Grund: Die Hotel-Paläste sind völlig korrekt als Park- und City-Hilton vermerkt aber eben nicht als Hilton, weshalb die Datenbank sie nicht findet. Daß ein potentieller Gast die Feinheiten der Namensgebung nicht kennen könnte, kam dem Programmierteam offenbar nicht in den Sinn. Und daß man bei der Gastronomie nicht nach dem Kriterium »Biergärten« selektieren kann, ist beim Thema München ein echter Lapsus.

Über öffentliche Verkehrsmittel schweigt sich der interaktive Merian hartnäckig aus. Tips und Informationen zu U- und S-Bahn gibt es einfach nicht – dafür eine akribische Auflistung aller Parkhäuser und Autovermietungen. So gefällt es dem Autofahrer, daß er sich auf der Straßenkarte den genauen Weg von Straße A nach Straße B anzeigen lassen kann. Aber vielleicht möchte der eine oder andere Besucher doch wissen, wie er ohne Auto zum Deutschen Museum oder an den Flaucher kommt. Unter der Rubrik »peinlich« müssen auch die sieben Videos vermerkt werden. Die müden Filmchen sind mit Schmusemusik unterlegt und scheinen direkt aus der Werbeabteilung der Fremdenverkehrsamtes zu stammen.

Die blamablen Videos sind um so bedauerlicher, da viele Kurzbeschreibungen erkennen lassen, daß die Autoren nicht leichtfertig oder unkritisch an den Stadtführer herangegangen sind. Ab und zu blitzt die gewohnte Merian-Qualität auf. Insgesamt sollte das Werk aber nochmals gründlich überarbeitet werden, damit der Kontrast zwischen Licht- und Schattenseiten nicht ganz so kraß ausfällt.

(G. Neumann/hl)





Zu jeder Sehenswürdigkeiten und vielen Geschäften gibt es eine eigene Infokarte mit Adresse

Über die Datenbank wählt man gezielt Lokale oder Geschäfte nach Typ oder Lage aus

merian screen: münchen

☐ VGA	■ Super VGA
■ Soundblaster	☐ Soundblaster Pro
☐ General MIDI	☐ CD-Audio
☐ DOS	■ Windows

Empfohlen: 486er (min. 33 MHz), 8 MByte RAM, Maus.

Programm-Typ	Reiseführer
Hersteller	Gräfe und Unzer
Ca.-Preis	DM 90,-
Festplatte	ca. 8 MByte
CD-ROM	ca. 135 MByte
Anleitung	Deutsch; gut
Programmtext	Deutsch; gut
Sprachausgabe	–
Grafik	Gut
Sound	Mangelhaft
Bedienung	Gut

GESAMTWERTUNG: 40

Software





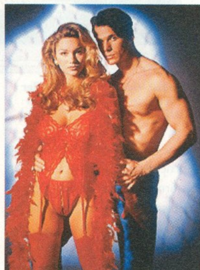
»Beate Uhse Sexy CD-ROM«

DISKRET VERPACKT

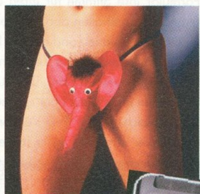
Computer werden gebaut, Menschen gezeugt. Imperien wie der Beate Uhse-Konzern verdienen ihr Geld damit, letzteres zu vermarkten. PC Player wagt einen Blick – unter die Gürtelline, auf das CD-ROM.

Wir befinden uns in den frühen 70ern. Die Krawatten sind so breit wie Handtücher, die APO erschreckt deutsche Bürger und die Studenten revoltieren. Doch Politik und Mode ist in diesen Tagen nicht das wichtigste: Die »sexuelle Revolution« wird Deutschlands Thema Nummer Eins. Pille, Partnertausch und Gruppensex-Parties sind in, aufstrebende deutsche Jung-Schauspieler drehen oberkörperfreie »Aufklärungs«-Filmchen. Und etwas Gravierendes passiert: Frau Beate Uhse eröffnet den ersten deutschen Sex-Shop. Mann und Frau können dort »ehehygienische Artikel« einkaufen (wenn sie sich hineintrauen), aber auch diverses Gummizeug per Post bestellen; diskret verpackt, versteht sich.

Heute sind breite Krawatten völlig aus der Mode, die APO existiert nicht mehr und Studenten schuften wie die Berserker. Die Softsex-Filme à la »Nackt und heiß auf Ibiza« wurden zum fünften Mal bei RTL wiederholt und sind höchstens noch Sascha Hehn peinlich. Sex-Shops erregen mittlerweile soviele Gemüter wie chemische Reinigungen – nämlich überhaupt keine. Doch der kleine Shop ist zum Imperium gewachsen: Beate Uhse wirft immer noch tausende von Porno-Heftchen, Videokassetten, Liebestropfen, Vibratoren und Gleitcremes unter's Volk. Da laut Media Control angeblich mehr als die Hälfte aller verkauften CD-ROMs pornografische Inhalte haben, ist es kaum verwunderlich, daß auch Frau Uhse eine schillernde Scheibe der bizarren Art produzieren ließ.



»Beate Uhses Sexy CD-ROM« verspricht »heiße Videoclips«, »sexy Supergirls«, »scharfe Witze« und ein »freches Spiel«. Wie so oft in der Sub-Gürtellinien-Branche sind die Ankündigungen vollmundig, doch das Gelieferte billig. In den »heißen Videoclips« räkeln sich spärlich bekleidete Models motivationslos über den Bildschirm und verschwinden so schnell, wie sie gekommen sind. Eine Sprecherin röchelt in einwandfreiem Hessisch so erotische Brillanz-Sätze wie »Rieche ich gut genug für dich?« oder »Wirst Du mich auch noch wollen, wenn wir miteinander geschlafen haben?«. Die »sexy Supergirls« in ihren »heißen Videoclips« sollen wohl auf die verschiedenen Produktgruppen einstimmen, doch sie sind weder sexy noch heiß.



Originelle Geschenkideen, die nicht jeder Versandhauskatalog-CD vergönnt sind.

Dafür wird in aller Ausführlichkeit gezeigt, was Frau Uhse so im Regal stehen hat: Die Gleitcreme »Glitschi«, Video-Kleinode wie »Grausames Verlangen«, ein Adventure namens »Spritztour der Lust« und allerlei merkwürdige Geräte. Per BTX-Decoder darf die zum Impulskauf getriebene Zielgruppe flugs bestellen – wenn sie bis dahin nicht einen Lachkrampf bekommen hat. Das »freche Spiel« ist übrigens ein frecher Witz: Sie steuern einen kleinen Punkt durchs 2D-Labyrinth. Erreicht man den Ausgang, bevor das Zeitlimit ausläuft, bekommt man das »sexy Supergirl« zu sehen. Erotisch wie eine Scheibe Knäckebrot. **(Anatol Locker/hl)**



»Zu Risiken und Nebenwirkungen...«

BEATE UHSE SEXY CD-ROM

HERSTELLER:
Beate Uhse

PREIS:
ca. 20 Mark

HARDWARE-MINIMUM:
386er, Super VGA, Windows 3.1 und Maus.

PRAKTISCHER NUTZEN:
Böse Leute bestellen ihren bösen Nachbarn das große, böse Überraschungs-Set nach Hause. Diskret verpackt, versteht sich.

ORIGINALITÄTSFAKTOR:
hoch. Die Katalogtexte sind streckenweise zum Brüllen komisch.

MÖGLICHE FOLGESCHÄDEN:
...treten erst bei einer Bestellung ein.

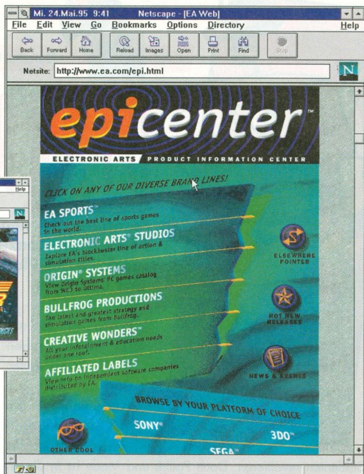
DAS PC-PLAYER-FAZIT:
Zum Kondome-kaufen gehen wir doch lieber in die Drogerie...

KRIEG DER WEB-SEITEN

Immer mehr Spielehersteller entdecken das Internet und versuchen, sich gegenseitig mit schönen Web-Seiten zu übertreffen.



Selbst Videospiele-Hersteller Nintendo ist im Word Wide Web zu finden

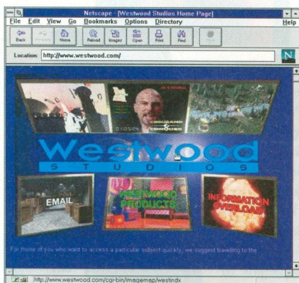


Electronic Arts treibt auf seinen Web-Seiten großen grafischen Aufwand; allerdings dauert der Aufbau einer Seite auch entsprechend lange

Wer vor einem Jahr mit einem Web Browser durch das Internet streifte, konnte bestenfalls Shareware sowie »Homepages« von Enthusiasten finden, die als Fans in Eigenregie Informationen über ihr Lieblingsspiel ins Netz brachten. Inzwischen schießen die Web-Seiten von Spieleanbietern wie Pilze aus dem Boden. Und nicht nur das: Grafisch opulente Angebote und Dialog mit den Kunden sorgen für ein neues Spielgefühl.

Interplay startete auf seiner Seite (www.interplay.com) beispielsweise einen Level-Design-Wettbewerb für »Descent«. Der PD-Editor »Devil« kann hier zusammen mit den Wettbewerbsbedingungen downgeloadet werden. Wer Monat für Monat die Preise für die besten Level gewinnt, entscheiden die Leser: Alle Einsendungen stehen ebenso zum Download bereit. Nach dem Ausprobieren geben Sie in einem elektronischen Formular Ihre Stimme für Ihren Lieblingslevel ab. Die Interplay-Seiten enthalten auch Komplettlösungen für ältere Spiele, Demo-Versionen und andere Extras.

Die beste Grafik hat zur Zeit wohl das »Epicenter« von Electronic Arts (www.ea.com). Das aufwendige Hauptmenü ist zu Stoßzeiten im Internet aber quälend langsam. Unser Tip: Entweder gleich die Nur-Text-Version nehmen oder tagsüber auf den Server schauen, wenn in den USA wegen der Zeitverschiebung wenig los ist. Zur Zeit bietet Epicenter (eine Abkürzung für »Electronic Arts Product Information Center«) im wesentlichen Produkt-Infos, Screenshots und Werbung; Seiten mit Produkt-Support, Patches und ähnlichem werden zur Zeit aufgebaut. Auch ein deutschsprachiger Teil ist in Arbeit. Natürlich findet man hier auch Origin und Bullfrog.



Den aktuellen Status von »Command & Conquer« erfährt man auf www.westwood.com

Noch im Aufbau begriffen ist der Web-Server von Virgin (www.vie.com). Zu Redaktionsschluß gab es außer einer »Under Construction«-Seite nicht viel zu sehen. Die Programmierer von Westwood (ebenfalls Virgin) sind da schon ein wenig weiter. Die Westwood-Seite (www.westwood.com) ist zwar noch nicht perfekt, enthält aber schon Infos zu »Command & Conquer« und soll Treffpunkt für Modem-Spieler werden, sobald das Programm erschienen ist.

Während es bei Computerspielen noch absolut logisch erscheint, daß die Hersteller auch Web-Seiten anbieten, verwundert doch der Aufwand, den Sega und Nintendo treiben. Die zur E3 von Nintendo vorgestellte Web-Seite (www.nintendo.com) bietet hochauflösende Grafiken (600 Pixel Breite, was eigentlich unüblich ist), Produktinfos, Spieletips und einige witzige »Gimmicks«. Die grafische Gestaltung der Sega-Seiten (www.sega.com) ist allerdings schöner; schließlich hat Sega schon seit fast einem Jahr Web-Erfahrung. Nach Atari sucht man vergeblich, 3DO ist aber auch im Web (www.3do.com) und Sony wird seine Playstation auf dem eigenen Webserver (www.sony.com) vorstellen, sobald sie in den USA erschienen ist. **(bs)**

WEB-SEITEN VON SPIELEFIRMEN

Domark	www.domark.com/domark
Electronic Arts	www.ea.com
Interplay	www.interplay.com
Microprose	www.microprose.com
Nintendo	www.nintendo.com
Sega	www.sega.com
Sony Electronic Publishing	www.sony.com
Westwood	www.westwood.com
3DO	www.3do.com

Es ist immer der Teil des Spielfelds zu sehen, auf dem Sie ziehen dürfen





Diese gallischen Heldinnen und Helden dürfen Sie auswählen

Test: »Asterix – Die große Reise«

DIE SPINNEN, DIE RÖMER!

Pfiffig, gallisch, gut: »Asterix – Die große Reise« ist ein witziges Spiel für Kids und Erwachsene rund um die legendäre Comic-Serie.

Software

Wenn Obelix zentnerweise Wildschweine spachtelt und Asterix an einem Fläschchen Zaubertrank nuckelt, sind Fans der populären Comic-Serie in ihrem Element. Der immerwährende Kampf der unbeugsamen Gallier gegen die trotteligen Römer fasziniert Erwachsene und Kinder gleichermaßen – gilt ähnliches für Infogrames' Computerspiel »Asterix – Die große Reise«?

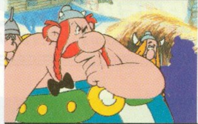
Brettspiele am PC entfalten selten die anheimelnde Wirkung ihrer auf dem Tisch ausgebreiteten Kollegen. »Asterix – Die große Reise« hat hier einen Vorteil: Es ist zwar aufgebaut wie ein Brettspiel, wurde aber eigenständig für den PC entwickelt. Der aus den Comics bekannte Hintergrund ist die herausfordernde Behauptung Cäsars, daß keiner der Gallier sich traue, sein Dorf zu verlassen. Häuptling Majestix fackelt nicht lange und schickt bis zu sechs Helden aus, um auf einer Reise durch Gallien eine bestimmte Anzahl von Souvenirs als Beweis einzusammeln. Jeder der Teilnehmer sucht sich eine der Spielfiguren wie Asterix, Gutemiene oder Methusalix aus, stellt den Schwierigkeitsgrad ein und erhält einen farbigen Stein zugewiesen. Sie dürfen sich aussuchen, wieviele Souvenirs zum Sieg nötig sind, ob die kleinen Actionspiele eher langsam oder schnell ablaufen, wie schwer die Wissensfragen sind und wieviel Spielzeit zur Verfügung steht. Möglich sind Werte zwischen einer halben und zwei Stunden.

Dann geht es los: Ein Würfel mit römischen Zahlen wird angeklickt und durch einen zweiten Klick wieder angehalten. Diesen Wert zieht Ihr Stein auf dem Spielfeld voran. Ganz im Stil eines Brettspiels landet er auf unterschiedlichen Feldern mit positiven oder negativen Auswirkungen. Manchmal wird Ihnen ein Fläschchen Zaubertrank spendiert, anderswo müssen Sie eine Runde aussetzen oder eine Aufgabe lösen.

Die Fragespiele beschäftigen sich mit Figuren aus der Asterix-Serie oder geschichtlichem Wissen rund um die Römer. Auf dem einfachsten Niveau reicht das Lesen der Hefte, doch fordern manche Fragen auch gestandene Lateinexperten. So läßt sich das Spiel optimal für die ganze Familie einstellen: Papi muß die harten Nüsse knacken, während die Kids mit Fragen wie »Welche arabische Zahl steht für die römische XIV?« gelöchert werden. Gleiches gilt für die Geschicklichkeitsspiele, in denen man zum Beispiel als Automatix den geworfenen Fischen von Verleihnix ausweichen muß oder eine Horde Römer mit gezielten Kinnhaken außer Gefecht setzt. Keine Sorge: Alle Grafiken sind im gewohnten Stil der Comics gehal-









Cäsar fordert die Gallier heraus, was diese natürlich prompt annehmen. Nur Idefix scheint wenig beeindruckt.

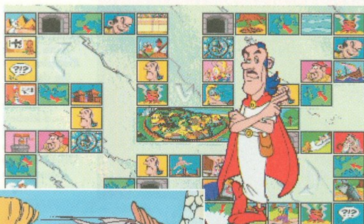


die pc JUNIOR-wertung

Gedächtnis 10%
Geschicklichkeit 20%
Spielen 70 %

Ein Traum für Asterix-Fans und ein unterhaltsames Spiel für die ganze Familie. Auch wenn »Asterix – Die große Reise« sogar alleine Spaß macht, ist es im Kreise der Familie am schönsten. Da man den Schwierigkeitsgrad für jeden Mitspieler einzeln einstellen darf, haben Erwachsene den Kids gegenüber keine Vorteile. Über die Gags, die liebevollen Animationen und die spritzigen Kommentare lachen alle Altersstufen und das abwechslungsreich angeordnete Spielfeld sorgt auch auf Dauer für Motivation.

Natürlich hätte keines der Geschicklichkeitsspiele für sich alleine eine Kaufberechtigung, doch die Summe der witzigen und völlig unterschiedlichen Aufgaben macht diesen Nachteil locker wieder wett. Dazu kommen ein paar zufallsabhängige Elemente, die für einen überraschenden Spielverlauf sorgen.



Hin und wieder bringt Geheimagent Nullnullsix etwas Unterstützung

Automatix muß den Fischen von Verleihnix ausweichen

ten und garantiert blutfrei. Außer »Sternchen sehen« passiert keinem der Beteiligten Schlimmeres. Wird eines der Spiele bestanden, gibt es ein paar Sesterzen, mit denen Sie bei einem Händler eines der Souvenirs erstehen. Auch wenn eine Quizfrage richtig beantwortet wurde, gibt es das passende Mitbringsel.

Andere Aufgaben fordern das Gedächtnis, wenn Sie zum Beispiel im dichten Nebel Tiere, die Sie kurz vorher gesehen haben, anhand eines passenden Geräuschs finden müssen. Oder der Geheimcode einer ägyptischen Pyramide muß geknackt werden – als »Mastermind«-Variante. Außerdem gehört ein wenig Strategie dazu: Wer im Kerker landet, darf sich befreien, wenn er eine Flasche Zaubertrank opfert. Hier heißt es haushalten, denn sonst sitzt man vielleicht später an einer entscheidenden Stelle fest.

Wer alle erforderlichen Gegenstände beisammen hat, muß auf dem schnellsten Weg ins Dorf zurückkehren. Doch auf dem Weg lauern zahlreiche Hindernisse: Fallgruben, römische Kommandos oder Spione, die den Spielstein um einige Felder zurücksetzen oder gar Souvenirs stibitzen. So wird schnell aus einem vermeintlichen Sieg eine verzweifelte Aufholjagd.

Grafik und Sound werden nicht nur Asterix-Fans gefallen. Flüssige Animationen, witzige Soundeffekte und hervorragende Sprecher untermalen die vielen Ideen und Gags des Spiels. Die Bedienung mit Maus oder Tastatur könnte zwar etwas flotter sein, funktioniert aber zuverlässig. (fs)

asterix – die grosse reise

- ■ VGA
- ■ Soundblaster
- ❑ General MIDI
- ■ DOS
- ❑ Super VGA
- ■ Soundblaster Pro
- ❑ CD-Audio
- ❑ Windows

Empfohlen: 486er (min. 33 MHz), 4 MByte RAM, Maus.

Programm-Typ:	Quiz-/Geschicklichkeits-Mix
Hersteller:	Infogrames
Ca.-Preis:	DM 100,-
Festplatte:	–
CD-ROM:	ca. 300 MByte
Alter:	ab 7 Jahre
Spaßfaktor:	Sehr gut
Anleitung:	Deutsch; gut
Programmtext:	Deutsch; gut
Sprachausgabe:	Deutsch; sehr gut
Grafik:	Gut
Sound:	Gut
Bedienung:	Befriedigend

GESAMTWERTUNG:

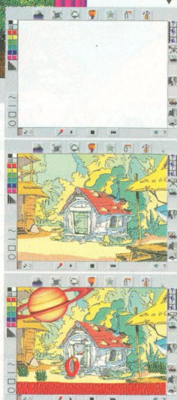


PC JUNIOR



So sieht eine der Animationen aus, die mit »Urmels Film-Studio« möglich sind

Hier entsteht eine Szene: Erst plazieren Sie den Hintergrund auf der Malfläche und kleben dann die einzelnen Objekte nach Laune dazu ▼



Test: »Urmels Film-Studio«

»LICHT, KAMERA, URMEL!«

»Urmel« ist zurück: Der Knuddeldrache aus dem Eis führt durch ein Animationsprogramm für Kids.

Feuchte Augen, nostalgische Gefühle und der Drang, jedem Umstehenden die schönsten Abenteuer zu erzählen: Das »Urmel« der »Augsburger Puppenkiste« ist für viele eine unverrückbare Institution der deutschen Fernsehgeschichte. In Kürze soll es wieder auf deutschen Bildschirmen Abenteuer erleben: Zum einen als Held einer Zeichentrick-Serie im Fernsehen und zweitens als Aufhänger eines PC-Animationsprogramms für Kinder. Urmel-Freunde, freut euch aber nicht zu früh: Unser einst grüner Liebling hat eine Mutation durchgemacht und sieht nun eher aus wie der graue Bruder von Elliott, dem Schmunzelmonster. Immerhin, witzig genug ist er ja, um den Kids von heute zu gefallen, die das Original nicht mehr kennen. Selbst ohne das sehr gut geschriebene Handbuch ist mit ein wenig Unterstützung der Eltern nach wenigen Minuten der erste Streifen im Kasten bzw. auf der Festplatte. Eine sinnvolle Hilfefunktion erklärt per Sprachausgabe alle Icons, der Rest entspringt der Fantasie der Kinder. Einer von mehreren mitgelieferten Hintergründen wird auf dem Bildschirm plaziert, ein paar Objekte wie Blumen, Häuser, Bäume oder Sterne dienen zur Verzierung der Szene.

Mit der Maus lassen die Kids animierte Figuren wie Schmetterlinge oder Urmel selbst über den Bildschirm flitzen oder verzieren kahle Stellen mit bunten Pinseln. Da zu jedem Film eine passende Musik gehört, wird kurzerhand eines der vielen mitgelieferten Stücke ausgewählt und danach die erste Szene betrachtet. Jede Aktion des kleinen Künstlers wird gespeichert und so abgespielt, wie sie vorher in die Szene eingefügt wurde. Mit ein wenig Vorüberlegung ist es so relativ leicht möglich, sinnvolle Filme zu gestalten. Besonders reizvoll ist das Aufnehmen eigener Texte oder Geräusche mit dem mitgelieferten Mikrofon, das in die Soundkarte gestöpselt wird. Trotz des umfangreichen Vorrats an Hintergründen und Objekten wird irgendwann der Wunsch nach neuen Grafiken laut. Leider darf man keine Bilder importieren, sondern ist auf das ziemlich einfache Malprogramm des Film-Studios beschränkt. Die fertigen Animationen lassen sich zwar speichern, aber ohne »Urmels Film-Studio« nicht abspielen. Das Weitergeben der Eigenkreationen an Freunde, die das Hauptprogramm nicht besitzen, ist somit sinnlos. (fs)

die pc JUNIOR-wertung

Trotz guter Ansätze fehlen »Urmels Film-Studio« noch ein paar zündende Ideen, außerdem weist mancher Programmpunkt Schwächen auf. Positiv fallen die vielen bunten Hintergründe, schelmischen Objekte und ordentlichen Musikstücke auf. Die eingängige Mausbedienung sorgt dafür, daß auch komplexere Szenen kein Problem sind.
Schwieriger wird es schon, den Kindern klar zu machen, daß sie vor dem Drauflospinseln eine Art Drehbuch schreiben oder sich zumindest Gedanken über den Film machen sollen. Meist wollen sie gleich alles ausprobieren, verzetteln sich in den Programmfunktionen und sind frustriert, weil ihr Werk nicht so wird, wie sie es gerne hätten.
Auf Dauer leidet die Abwechslung unter dem zu bescheidenen Malprogramm und der fehlenden Funktion, Bilder aus anderer Grafik-Software zu importieren.



urmels film-studio

❏ VGA	■ Super VGA
■ Soundblaster	■ Soundblaster Pro
■ General MIDI	❏ CD-Audio
❏ DOS	■ Windows

Empfohlen: 486er (min. 33 MHz), 8 MByte RAM, Maus.

Programm-Typ:	Animationsprogramm
Hersteller:	Sunflowers Kids
Ca.-Preis:	DM 130,-
Festplatte:	ca. 5 MByte
CD-ROM:	ca. 50 MByte
Alter:	ab 6 Jahre
Spaßfaktor:	Befriedigend
Anleitung:	Deutsch; sehr gut
Programmtext:	Deutsch; gut
Sprachausgabe:	Gut
Grafik:	Befriedigend
Sound:	Befriedigend
Bedienung:	Gut

GESAMTWERTUNG: 60

VERSANDANSCHRIFT :
S. GERATZ
PAPENWEG 15
46487 WESEL

02803 - 1359 o. 8530 o. 719
FAX: 02803 - 8161
Mo. - Fr. 9.30 bis 18.30 durchgehend

Neue Telefonnummer
ab 17.Juli 1995
0281 - 952980



Wir führen auch MPEG-Videos !!!

DORTMUND-Softwarehouse

In unserem Ladenlokal DORTMUND-HÖRDE / Fußgängerzone
Hermannstraße 49 / Ecke Hörder Rathausstraße Tel.:0231 - 432763
verkaufen wir ab sofort bis auf Wiederruf zu

Versandpreisen !!

Gilt nur für Ladenlokal DORTMUND.

Ladenlokale Softwarehouse :
46483 Wesel / Dudelpassage/ 0281-25922
47533 Kleve / Gasthausstr. 12/ 02821 - 14483
47608 Geldern / Innenstadt-Glockengasse 13/ 02831 - 87904
61169 Friedberg/Computer Marsch / Kaiserstr.53 / 06031 - 72050

Ladenpreise weichen von Versandpreise ab

PC 3,5 "

Aces of the Deep	DV	79,95
Aces o.t. Deep Mission	**DV**	**39,95**
Across the Rhine	**DV**	**x84,95**
Aladdin	DV	59,95
Alien Olympics	DV	59,95
Alienbreed 3	DA	x54,95
Amored Fist	DV	79,95
Battle Bugs	DV	59,95
Battle Isle 2	DV	79,95
Battle Team	DV	35,95
Battledrome	DV	79,95
Biing	**DV**	**77,95**
Bundesl.Manager Hattrik	DV	74,95
Bundesl.Manager -		
Hattrick Supporter	**DV**	**44,95**
Cannon Fodder 2	DA	59,95
Colonization	DV	89,95
Combat Classics 3	DV	69,95
Cyclones	DA	x79,95
Dark Sun 2	DA	79,95
Das Amt	**DV**	**79,95**
Das schwarze Auge 1	DV	39,95
Das schwarze Auge 2	DV	74,95
Der Panzergeneral	DA	69,95
Der Meister	**DV**	**54,95**
Descent	DA	74,95
Die Siedler	DV	59,95
Discworld	**DV**	**69,95**
Dungeon Master 2	DV	x79,95
Earth Siege	DV	79,95
Earth Siege Mission	DV	49,95
Elite 3	**DV**	**77,95**
FIFA Soccer	DV	59,95
Flamingo Tours	**DV**	**59,95**
Flight Comander 2	DV	x67,95
Frontlines	DV	64,95
Hokum KA - 50	DA	74,95
Hugo	**DV**	**59,95**
Incred.Maschine 2	DV	x67,95
Inferno	DV	x87,95
Jungle Strike	EV	67,95
Klik & Play	DV	79,95
König der Löwen	DA	59,95
Lemminge 3	DA	59,95
Master of Magic	DV	84,95
Legion	**EV**	**64,95**
Menzoberranzan	DA	79,95
Metal Marines	DV	59,95
NASCAR Racing	DA	74,95
Navy Strike		i.V.
Oldtimer	DV	49,95
Psycho Pinball	**DA**	**64,95**
Pyrotechnica	DA	49,95
Retribution	DA	69,95
Stardust	**DA**	**49,95**
Sens. World o. Soccer	DV	x59,95
Sim Tower	**DA**	**69,95**
Sim Tower	DV	x69,95
Simon the Sorcerer 2	DA	79,95
Star Trek 2	DV	79,95
Star Wars Bildschirm -		
schoner	DV	54,95
Stone Racers	**DV**	**64,95**
Streetfighter 2 Turbo	DV	67,95
Super Karts	DA	x87,95
System Shock	DV	74,95
Theme Park	DV	74,95
Tie Fighter	**DV**	**69,95**
Tie Fighter Data	**DV**	**29,95**
Transport Tycoon	DV	89,95
Transport Tycoon -		
World Editor	**DV**	**34,95**
Viritual Pool	DV	x79,95
Warcraft	DA	79,95
X-COM Terror.....	**DV**	**84,95**
X -Wing Compilation incl.		
Upgradekid u. B-Wing	**DV**	**69,95**

Vollgas
CD - ROM
Deutsche Anleitung
mit Updateoption
Volle deutsche Version
ca. Ende Juni VK 79,95
67,95

PC-CDRom

11th Hour	DA	x109,95
1942Pacif.AirWarGold	DA	64,95
Aces of the Deep	DV	77,95
Aces o. t. Deep Data3,5	**DV**	**39,95**
Across the Rhine	DV	x84,95
Aegis:Guard.o.t.Fleet	DV	87,95
After Dark	DA	58,95
Alien Logic-Skyrealm..	DA	79,95
Alien Olympics	DA	59,95
Alienbreed 3	DA	59,95
Alone in the Dark 1	**DV**	**39,95**
Alone in the Dark 1 + 2	**DV**	**59,95**
Alone in the Dark 3	**DV**	**84,95**

Amerika DV 78,95

Amored Fist	DV	78,95
Anstoss+World Cup	DV	79,95
Asterix	**DV**	**69,95**
Battle Bugs	DV	44,95
Battle Isle 2	DV	74,95
Battle Isle 2 Data	DV	47,95

Sim Tower
CD - ROM
Deutsche Anleitung
69,95

Biing	**DV**	**67,95**
BM. Hattr.Supporter	DV	44,95
Bolo	**DV**	**49,95**
Bureau 13	DV	79,95
Burning Steel 3	**EV**	**79,95**

Bioforge DV 84,95

Colonization	DV	89,95
Comanche incl. Data 1 + 2 und		
10 Bonusmissionen	**DV**	**67,95**
Comand & Conquer	DA	x87,95
Creature Shock	DV	89,95
Cyberia dtsch.Sprache	**DV**	**79,95**

Deutsche Sprachausgabe
Dark Forces DV 88,95

Dark Sun 2	DA	79,95
Das Amt	DV	84,95
Das schwarze Auge 1	DV	39,95
Das schwarze Auge 2	DV	67,95
Der Panzergeneral	**DA**	**69,95**
Descent	DA	74,95

Comand & Conquer
CD - ROM
Deutsche Version
Erscheinungstermin-
ca. Ende Juni
Vorbestellung empfohlen
87,95

PC-CDRom

Der Reeder	DV	74,95
Die Höhlenwelt Saga	DV	76,95
Discworld	**DV**	**79,95**
Die verrückte Rally	**DV**	**67,95**
Dragon Lore	**DV**	**39,95**
Dune 2	DV	39,95
Earth Siege	DV	78,95
Earth Siege Data3,5"	DV	47,95
Elite 3	**DV**	**84,95**
FIFA Soccer	DV	65,95
Flamingo Tours	**DV**	**59,95**

Flight o. the Amazone Queen DV 79,95

Flight Unlimited DV 84,95

Guilty	DV	59,95
Heart of Darkness	DA	i.V.
History Line 14-18	DV	49,95
Inca 1 und 2	**DV**	**69,95**
Incred. Maschine 2	DV	x78,95
Iron Assault	DV	79,95

Jagged-Allinace DA 74,95

Jungle Strike	EV	73,95
Kings Quest 7	DV	78,95
Klick & Play	DV	78,95
Kyrandia 2	**DV**	**34,95**
Kyrandia 3	**DV**	**79,95**
Larry Collec. 1 - 6	DA	74,95
Last Dynasty	DV	i.V.
Links 386 Pro+2Kurse	**DA**	**69,95**
Lode Runner	DV	74,95
Little Big Adventure	**DV**	**87,95**

Deutsche Sprachausgabe
Lost Eden DV 77,95

Master of Magic	**DV**	**84,95**
Magic of Endoria	DV	x54,95
Magic Carpet Data	**DV**	**38,95**
Magic Carpet	DV	87,95

PC-CDRom

Marco Polo	DA	x74,95
Mephisto Schach	**DV**	**74,95**
NASCAR Racing	DA	79,95
Navy Strike	DV	88,95

NBA Life 95 DA 87,95

Network A4	**DV**	**84,95**
NHL Hockey 95	DA	74,95
Noctropolis	DV	87,95
Novastorm	DV	79,95
One Must Fall 2097	**DV**	**68,95**
PGA Golf 486	DA	87,95
Phantasmagoria	DV	x94,95
Pinball Dreams Deluxe	DA	67,95
Prototype	**DV**	**79,95**

PC-CDRom

X - COM deutsche Version 84,95

Zephyr	DV	74,95
Zorro	DA	64,95
Soundblaster 16 Stereo Value -		
Edition / IDE /MPU 401		**179,95**
Soundblaster 16 Multi CD -		
mit MPU 401/ IDE		**249,95**
Soundblaster 16 Multi CD		
mit MPU 401 und ASP		**289,95**
Wave Blaster 2		**279,95**

Der Reeder
deutsche Version
CD - ROM
74,95



Pinball Fantasies Deluxe -		
8 Tische davon 4 NEU	DA	67,95
Prisoner of Ice	**DV**	**84,95**
Psycho Pinball	**DA**	**69,95**
Rebel Assault	DV	69,95
Renegade	**DA**	**77,95**
Retribution	DA	69,95
Sam & Max	DV	74,95
Sens.World o. Soccer	DV	x64,95
Sim City 2000	DV	79,95
Sim Tower	**DA**	**69,95**
Sim Town	**DV**	**x69,95**
Simon the Sorcerer	DV	79,95
Simon the Sorcerer 2	DV	x79,95
Slipstream 5000	**DA**	**68,95**
Stardust	**DA**	**49,95**
Star Trek 1	DV	59,95
Star Trek - Interactive -		
Tecnical Manuel	**EV**	**69,95**
Stonekeep	DA	x87,95
Superkarts	**DA**	**87,95**
Super Streetfighter 2	**DV**	**67,95**
System Shock	DV	79,95
Tank Comander	**DV**	**83,95**

Temptation Sammlung : 89,95
o 7th Guest DA
o Hand of Fate DA
o Indy Car + Data DA
o Lands o. Lore DV

Theme Park	DV	69,95
Transport Tycoon	DV	79,95
Tuneland	**DV**	**67,95**
UFO(DV) und Master		
of Orion(DA)		**64,95**
Under a Killing Moon	DV	99,95
US Navy Fighter	**DV**	**87,95**
USS Triconderoga	DV	x78,95
Virtual Pool	**DV**	**x79,95**
Vollgas mit Updateopt.	**DA**	**67,95**
Vollgas	**DV**	**x79,95**
Warcraft	DA	74,95
Wacky Wheels	DA	54,95
Wings of Glory	DV	69,95

Deutsche Sprachausgabe
Wing - Comander 3 DV 94,95

Woodruff and the -		
Snibble of Atzimut	**DV**	**74,95**
X-Wing incl.Missionsdisketten und		
10 Bonusmissionen	**DA**	**59,95**

Gravis Analog Pro	**57,95**
Gravis Game Pad	**37,95**
Gravis EliminatorCard	**38,95**
Gravis Phönix	**189,95**

Angebote

solange Vorrat reicht !!

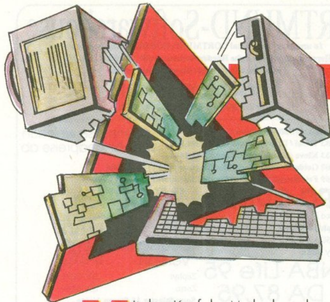
CD 7th Guest	**DA 24,95**
CD Burntime	**DV 29,95**
CD Der Patrizier	**DV 39,95**
CD Dog Fight	**DA 34,95**
CD F117A-Nighthawk	**DA 34,95**
CD F15 Strike Eagle 3	**DA 34,95**
CD Formula One GP	**DA 34,95**
CD Gunship 2000	**DA 34,95**
CD Hand of Fate/Kyrandia2	**DV 34,95**
CD History Line	**DV 49,95**
CD Indy Car Racing	**DA 29,95**
CD Lands of Lore	**DV 34,95**
CD Oldtimer	**DV 49,95**
CD Pirates Gold	**DA 34,95**
CD Privateer + aller Data´s	**DA 34,95**
CD Shadow Caster	**DA 34,95**
CD SSN 21 Seawolf	**DV 34,95**
CD Strike Comand.+Datas	**DA 34,95**
CD Syndicate +Data	**DV 34,95**
CD Wing Comand.+Datas	**DA 34,95**
PC F15 Strike Eagle 3	**DA 34,95**
PC Gunship 2000	**DA 34,95**
PC Pirates Gold	**DV 34,95**

Lösungshefte

Alone in the Dark 1+2	**19,-**
Alone in the Dark 3	**19,-**
Bioforge	**19,-**
Creature Shock	**19,-**
Dark Forces	**19,-**
Death Gate	**19,-**
Die Höhlenwelt Saga	**19,-**
Discworld	**19,-**
Ecstatica	**19,-**
Indiana Jones 4	**19,-**
Kings Quest 7	**19,-**
Kyrandia 3	**19,-**
Lands of Lore	**19,-**
Lost Eden	**19,-**
Menzoberranzan	**19,-**
Might & Magic 4	**19,-**
Might & Magic 5	**19,-**
Monkey Island 2	**19,-**
Ravenlooft	**19,-**
Sam & Max	**19,-**
Ultima 8	**19,-**
Ultima Underworld 1	**19,-**
Ultima Underworld 2	**19,-**
Weitere auf Anfrage/Vorbereitung	

Ab 250 DM Portofrei / Vorkasse 6,90DM (Euroscheck o. BANKEINZUG)
Bei Nachnahme 9,90 DM zuzügl. Nachnahmegebühr
DV = Spiel und Anleitung deutsch / DA = Anleitung deutsch / EV = voll englisch
X = Spiel war bei Redaktionsschluß noch nicht am Markt / I.V. = in Vorbereitung

Preisliste kostenlos und unverbindlich
Für Druckfehler keine Haftung
Für bestellte und annahmeverweigerte Ware
berechnen wir 15 ,- DM pauschal



Keine Panik!

BUS STOP

Seit IBMs folgenschwerer Erfindung des »PC« hat es das System auf die stattliche Anzahl von sechs Einsteck-Systemen gebracht, vom Fachmann »Bus« genannt. Da bleibt reichlich Raum für Bus-Verwirrungen.

Mit dem Kauf des Motherboards oder eines Computers mit einem entsprechenden System ist man auf Gedeih und Verderb dem Einsteck-System ausgeliefert. Ein Aufrüsten des Steckkarten-Systems, zum Beispiel von ISA auf PCI, ist auf dem Motherboard nicht möglich – es sei den, man tauscht selbiges aus. In vielen Fällen kommt man aber um eine teure Neuanschaffung herum – dann nämlich, wenn für die zu erstehende Komponente gar keine hohen Geschwindigkeiten nötig sind. Dazu muß man wiederum wissen, was die verschiedenen Busse des PCs zu leisten im Stande sind. Da die Busse fast alle aufeinander aufbauen und teilweise heute noch im Einsatz sind, beginnen wir ganz am Anfang, nämlich bei ...

IBMs Erfindung

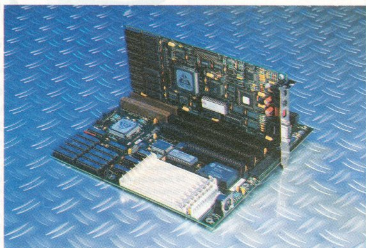
Im Jahr 1983 stellte IBM den ersten PC vor. Damals besaß er luxuriöse 64 KByte RAM, ein Interface für Kassetten-Recorder und einen monochromen Bildschirm für Textdarstellung. Der Prozessor war ein 8088 von Intel und getaktet wurde er mit sagenhaften 4,77 MHz. Schon dieses erste System hatte Steckplätze, womit man den PC um verschiedene Komponenten erweitern konnte. Der Steckplatz besaß 62 Kontakte, mit denen eine Karte über einen Adreßraum von 1 MByte, 6 Interrupts (IRQ2 bis IRQ7) und 2 DMA-Kanäle (Kanal 1 und Kanal 3) verfügen konnte. Alle sechs Takte konnte dieser Bus 8 Bit gleichzeitig übertragen, in Verbindung mit den 4,77 MHz Prozessortakt lag seine Übertragungsgeschwindigkeit bei maximal 795 KByte/s (4,77 MHz geteilt durch sechs Takte). Diesen Bus findet man in der beschriebenen Form auf keinem modernen Motherboard mehr, wohl aber auf alten 386er-Boards.

ISA-Bus

Mit der Einführung des AT-Computers von IBM (AT steht für »Advanced Technologie«) und des darin eingesetzten 80286-Mikroprozessor mit 6 MHz Taktfrequenz war eine Erweiterung des Busses vom PC fällig. Der neue Prozessor konnte 16 Bit an Daten auf einmal verarbeiten und stellte einen Adreßraum von 16 MByte zur Verfügung. Das Steckkarten-System mußte dementsprechend erweitert werden, was aber nur über zusätzliche Signale ging. Außerdem sollte man die Karten des alten PCs weiter verwenden können. Also setzte IBM hinter den 62poligen Stecker auf dem Motherboard einen weiteren Stecker, der über 36 Anschlüsse verfügte. Mit diesem zusätzlichen Stecker konnten die 16 MByte so genutzt werden wie weitere Interrupts und DMA-Kanäle. Die alten Karten steckten weiterhin in den bekannten 62poligen Steckplätzen. Neue Karten verwendeten beide Stecker.

Zu diesem Zeitpunkt gab es auf dem Computermarkt einen regen Nachbau von IBMs Orginal-Systemen. Prozessoren mit höheren Taktfrequenzen (8, 10, 12 und 16 MHz, später 20 MHz) kamen auf den Markt und die entsprechenden Motherboards ließen nicht lange auf sich warten. Die Hersteller einigten sich beim Steckkarten-System auf eine Taktfrequenz von 8 MHz. Diese Frequenz, die maßgeblich die Datenübertragungsrate zu einer Steckkarte beeinflußt, kann man nicht beliebig heraufschrauben. Ein Problem übrigens, das bis heute bei den VLB- und PCI-Systemen erhalten bleibt. 8 MHz lagen noch ohne große Schwierigkeiten im Rahmen des technologisch Möglichen.

Dadurch, daß diese Frequenz von allen unterstützt wurde, konnten Karten zwischen verschiedenen Motherboard- und Kartenherstellern ausgetauscht werden. Das war die Geburt des »ISA-Busses«. ISA heißt ausgeschrieben »Industry Stan-



Vesa Local Bus-Karten sind länger als ISA-Karten und haben eine zusätzliche Steckerleiste. Sie lassen sich deswegen nicht in ISA-Systemen einsetzen, wohl aber eine ISA-Karte in einem VLB-System.

WER MIT WEM?

Karte / Bus-System	ISA 8	ISA 16	MCA	EISA	VLB	PCI
ISA 8	O	—	—	—	—	—
ISA 16	O	O	—	—	—	—
MCA	—	—	O	—	—	—
EISA	O	O	—	O	—	—
VLB	O	O	—	—	O	—
PCI	—	—	—	—	—	O

dard Architecture« und drückt damit aus, daß dieser Bus nicht von einem unabhängigen Gremium genormt wurde, sondern sich alle Hersteller auf ein Kartensystem geeinigt hatten. Technologisch kann der ISA-Bus alle drei Takte 16 Bit, also 2 Byte, übertragen. Er hat damit eine maximale Übertragungsrate von 5,33 MByte/s (8 MHz / 3 Takte * 2 Byte). Auch das 8-Bit-Fragment des alten PCs wurde fortan mit 8 MHz betrieben, konnte jetzt also 1,33 MByte/s übertragen (8 MHz / 6 Takte). Übrigens nennt man diesen kleinen kompatiblen Teil des ISA-Busses den »8 Bit ISA-Bus«, den großen 16-Bit-Bus nennt man entweder »16 Bit ISA-Bus« oder einfach nur »ISA-Bus«. Den ISA-Bus findet man heute auf jedem Motherboard, auch auf VLB- und PCI-Boards.

Micro Channel und EISA

Sehr schnell wurde klar, daß ein Bus mit 16 Bit und 8 MHz nicht lange »State of the Art« sein kann. Der 386er wurde von Intel vorgestellt (in der ersten Version mit 16 MHz) und 286er mit 20 und 25 MHz gab es auch zu kaufen. Der 386er konnte darüber hinaus 32 Bit auf einmal übertragen, der ISA-Bus kam da nicht mehr mit.

IBM versuchte sich zu diesem Zeitpunkt an einem neuem Kartenkonzept, der »Micro Channel Architecture« (kurz MCA). Dieser war 32 Bit breit und konnte maximal 20 MByte/s übertragen, genug Raum also für die schnelleren Prozessoren. Allerdings war er nicht kompatibel zum ISA-Bus, die Karten paßten nicht. Vermutlich wollte IBM den durch die PC-Nachbauten verlorenen Markt mit diesem speziellen System wieder an sich reißen. Aber die Rechnung ging nicht auf: Kaum ein Fremdhersteller bot MCA-Karten an, die teuren IBM-Karten wollte sich mit Blick auf den überkochenden und billigen ISA-Markt niemand so recht antun. MCA gibt's zwar noch heute, aber ausschließlich von IBM.

Der EISA-Bus (EISA für »Enhanced ISA«) ist ein weiterer Versuch, einen Bus mit 32 Bit zu entwickeln. Im Gegensatz zu MCA beging man nicht den Fehler, den Bus inkompatibel zu ISA zu gestalten. ISA-Karten konnten weiterhin in einen EISA-Steckplatz eingesetzt werden. Die Steckplätze von EISA haben dieselbe Breite wie die ISA-Steckplätze, sind aber tiefer. Sie sind so konstruiert, daß die neuen Kontakte des EISA-Steckplatzes tiefer im Steckplatz liegen, als die ISA-Kontakte. Eine EISA-Karte hatte demzufolge auch ein breiteres Anschlußfeld, so daß die speziellen EISA-Kontakte auch die tieferen Anschlüsse erreichten.

Der EISA-Bus wurde zwar nur mit 8 MHz betrieben, konnte aber wegen der 32 Bit Daten sogar mit 33 MByte/s übertragen. Außerdem hatte er die Fähigkeit, mehrere Prozessoren oder andere Geräte wie SCSI-Kontroller oder Netzwerkkarten unabhängig vom Mikroprozessor im Speicher des PCs rumfuhrwerken zu lassen. Allerdings ist es bis heute nicht einfach entsprechende Karten zu fertigen, das Ganze ist mit Kosten verbunden. Die entsprechenden Karten waren schlicht-



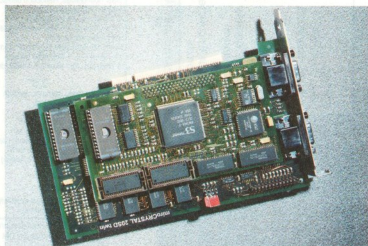
weg zu teuer, weshalb sich der EISA-Bus bei Hobby- und Normal-Anwendern nicht durchsetzte.

VESA Local Bus

Inzwischen war unübersehbar, daß sich der PC auch als Heimanwender-Gerät für Spiele durchsetzen würde. Außerdem kam ein anderes Softwaresystem mit Riesenschritten herangeeilt: Microsoft Windows. Beides erfordert vor allem eine hohe Grafikleistung; bei Spielen ist eine flüssige Animation erwünscht und unter Windows ein schneller Grafikaufbau. Interessanterweise waren die Mikroprozessoren bereits so schnell, daß sie diese Anforderungen erfüllen konnten. Nur der ISA-Bus spielte da nicht mit. Die Lösung war zunächst, daß Grafik-Chips auf dem Motherboard und ohne Hinzunahme des ISA-Busses integriert wurden. Leider konnte man dann keine verbesserten Grafikkarten nachkaufen. Also hatten eine ganze Menge Computerhersteller eigene Busse für die Grafikkarten entwickelt, die untereinander inkompatibel waren. Das scheiterte wiederum daran, daß die Käufer gerne eine höhere Auswahl und vor allem preiswerte Karten hätten. Das gleiche Argument also, das sich auch schon IBM mit dem MCA gefallen lassen mußte.

Schließlich setzten sich die Kartenhersteller in dem VESA-Gremium zusammen, um einen einheitlichen schnellen und billigen Bus zu entwerfen. Das selbe Gremium hatte vorher bei der Vereinheitlichung der über VGA hinausgehenden Modi (256 Farben und 800 x 600 Pixel) schon gute Arbeit geleistet (Stichwort: VESA-BIOS). Heraus kam ein Bus, der auf den 486er-Prozessor von Intel abgestimmt war, 32 Bit besaß und mit dem externen Takt des Mikroprozessors betrieben wurde: der »VESA Local Bus« oder kurz VLB. Bei 40 MHz kann er Daten mit 64 MByte/s übertragen. Darüber hinaus ist er als Erweiterung des ISA-Busses ausgelegt. Hinter dem bereits zweigeteilten Steckplatz des ISA-Slots gibt es einen dritten Steckplatz, der noch einmal die kompletten Signale für eine Steckkarte führt. ISA-Karten können aus diesem Grund ohne Schwierigkeiten in einen VLB-Steckplatz eingesetzt werden.

Der maximale Takt des Busses beträgt 66 MHz, dann darf aber kein einziger Steckplatz auf dem Motherboard vorhanden sein. Ein Grafik-Chip muß auf dem Motherboard an den Prozessor angeschlossen sein, was die entsprechenden Nachteile bei Aufrüstungen mit sich bringt. Bei 40 MHz ist ein Steckplatz erlaubt, bei 33 MHz sind es drei. Nun gab und gibt es VLB-Motherboards zu kaufen, die 40 oder 50 MHz Takt auf dem Bus haben, und trotzdem über drei Slots verfügen. Laut VESA dürften diese Systeme nicht funktionieren und fast immer gibt es auch Schwierigkeiten. Also: Finger weg von solchen Boards.



PCI-Karten wie diese hier unterscheiden sich radikal von bisherigen Karten. Sie haben eine völlig andere Steckerleiste und scheinen im PC auf dem Kopf zu stehen, da sie von der anderen Seite her bestückt werden.

PCI-Bus

Etwa ein Jahr nach der Einführung des VESA-Local-Busses erblickte auch der PCI-Bus das Licht der Welt. Entwickelt wurde er komplett von Intel, der Firma also, die schon die ganze Zeit den PC-Markt mit Prozessoren fütterte. Der Grund für diese Neuentwicklung lag in einer Unzulänglichkeit des VLB: Er war nur für 486er ausgelegt. Intel hatte aber einen neuen Prozessor auf der Pfanne: den 586er, P5 oder »Pentium Processor«, wie er schließlich hieß. Dieser würde andere Signale als der 486er besitzen, da er sonst nicht die geplante Leistung erbringen könnte. Intel wollte natürlich auch die Käufer eines Pentium-Systems in den Genuß einer schnellen Grafik bringen, also mußte ein neues Bus-System her, nämlich der PCI-Bus (PCI steht für »Peripheral Components Interconnect«).

Die Firma entschloß sich nicht dazu, den ISA-Bus nochmals zu erweitern, sondern schuf ein eigenes Bus-System. Der Wermuts-Tropfen dabei: Eine ISA-Karte kann nicht in einem PCI-Slot stecken und umgekehrt. Darüber hinaus können wie bei EISA mehrere Systeme ohne Zuhilfenahme des Prozessors im Speicher arbeiten – das nennt man übrigens »Bus Master Betrieb«. Der PCI-Bus unterstützt außerdem den Prozessor beim Schreiben und Lesen von Daten, so daß das Ganze schneller als bei anderen Bussen geht. Weiterhin gibt es auf den PCI-Karten ein Konfigurations-ROM, in dem Informationen wie Interrupt-Belegungen der Karte vermerkt sind.

Getaktet wird der Bus mit der externen Frequenz des Prozessors, maximal aber mit 33 MHz. Bei Pentium-Systemen, die 60 und 66 MHz externen Takt haben, wird die Frequenz des Bus-Taktes halbiert. Bei einem Pentium60 und einem Pentium90 (beide extern 60 MHz) läuft der PCI-Bus also mit 30 MHz, bei einem Pentium66 und einem Pentium100 (extern beide 66 MHz) sind es bei PCI 33 MHz. Das bedeutet außerdem, daß ein 50-MHz-Chip bei PCI mit 25 MHz läuft, ein 40-MHz-Chip sogar nur mit 20 MHz. Maximal können auf dem PCI-Bus Daten mit einer Geschwindigkeit von 117,3 MByte/s übertragen werden.

Eine weitere Schwierigkeit taucht in Verbindung mit den Interrupts auf. Diese können, wie beschrieben, vom Motherboard dynamisch der PCI-Karte zugeteilt werden, je nachdem, was beim Booten an Steckkarten vorhanden ist. Das funktioniert natürlich nur dann, wenn der PC auch genau weiß, welche Interrupts schon vergeben wurden und welche noch vorhan-

den sind. Der ISA-Bus kannte nie ein solches Konzept. Da er aber auf fast jedem PCI-Board vorhanden ist, kann das System bei den ISA-Karten nicht feststellen, welche Interrupts bereits vergeben sind. Das teilt man dem PCI-Bus stattdessen über das BIOS des Motherboards mit. Wenn zum Beispiel ein Sound Blaster mit einer üblichen Interrupt-Konfiguration 5 eingesteckt ist, stellt man im BIOS für IRQ 5 »Used by ISA-Card« oder etwas ähnliches ein. Danach weiß das PCI-System, daß der IRQ5 für die Verteilung an PCI-Karten tabu ist.

Was brauche ich wofür?

Beim Motherboard-Kauf scheiden einige Bus-Systeme von vornherein aus: Den 8-Bit-ISA-Bus gibt es nicht mehr. Und wenn Sie doch an dieses Oldie geraten, hilft nur eins: Es unter Glas ausstellen und für den Eintritt Geld kassieren. Ein reines ISA-Board mit einem 486er wird man heute nur noch gebraucht finden. Als Zweit-Board für den schnellen Austausch im Falle eines Falles ist das noch zu rechtfertigen. Ansonsten: Finger weg! MCA gibt's nur von IBM und EISA sollte man sich wegen des Mangels an entsprechenden Grafikkarten auch nicht antun.

Verbleiben noch VLB und PCI. Bis vor einem Jahr sah es noch so aus, als würde VLB das Rennen machen. Inzwischen reden Grafikkarten-Hersteller davon, daß VLB zu Weihnachten wohl keine Rolle mehr spielen würde. Die Devise heißt heute also ganz klar: PCI. Man sollte dann aber auf jeden Fall ein Board wählen, das möglichst viele ISA-Slots besitzt. Die meisten Karten wird es nämlich nach wie vor als ISA-Variante geben.

Bei den Karten sieht es dagegen etwas anders aus. Abgesehen davon, daß nicht jede Karte in jeden Bus-Typ paßt (siehe Tabelle »Wer mit wem?«), muß man nicht immer gleich jede kleine 8-Bit-ISA-Karte gegen eine Local-Bus-Variante austauschen. Eine 8-Bit-ISA-Karte auf einem PCI-Board macht durchaus Sinn. Dann nämlich, wenn es sich dabei um eine Schnittstellen-Karte handelt, sofern die Schnittstellen nicht sowieso auf dem Motherboard integriert sind. Serielle und parallele Schnittstellen begnügen sich auch mit einem Tausendstel der möglichen Datentransfer-Rate des PCI-Bus. Das gleiche gilt für CD-ROM-Controller, sofern das Laufwerk noch ein Double-Speed-Typ ist. In die Kategorie ISA fallen auch alle Soundkarten, denn auch ein 16-Bit-DMA schafft der ISA-Bus spielend.

Ausgehend von der maximalen Datenrate einer Standard-Festplatte (zwischen 1 MByte/s und 1,5 MByte/s) kann man sich ausrechnen, daß auch hierfür ein normaler ISA-Controller ausreicht. Wichtig ist hier nur, daß der Controller den PIO-Mode-3 einer modernen Festplatte unterstützt (siehe PC Player Ausgabe 5/95). Erst bei SCSI-Controllern in Verbindung mit den entsprechend schnellen Festplatten sollte man einen PCI-Typ einsetzen. So eine Kombination kann man getrost in die Sparte »Luxus« abschieben. Bei einem Karten-Typ gibt es dagegen keine Diskussion: Eine Grafikkarte gehört grundsätzlich als PCI- oder Local-Bus-Variante auf ein entsprechendes Motherboard. **(hf)**

PC PLAYER

TIPS & TRICKS

PC PLAYER

TIPS & TRICKS ab Seite







Spielregeln

Sie haben einen Trick zu einem aktuellen PC-Spiel herausgefunden oder gar eine Komplettlösung auf Lager? Immer her damit!
Unsere Anschrift lautet: DMV Verlag, Redaktion PC Player, Tips & Tricks, Gruber Str. 46 a, 85586 Poing

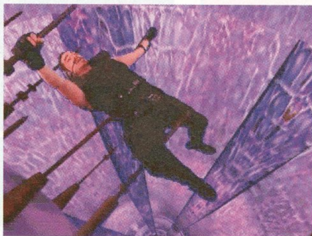
BEACHTEN SIE DABEI JEDOCH FOLGENDES:

- Für alle Beiträge, die wir in PC Player veröffentlichen, gibt's natürlich Geld. Je nach Umfang und Qualität einer Einsendung liegt das Honorar zwischen 50 und 500 Mark. Bitte vergessen Sie daher nicht, auf dem Anschreiben neben Ihrem Absender auch die Bankverbindung anzugeben. Aus rechtlichen Gründen müssen wir darauf bestehen, daß Ihr Beitrag exklusiv an uns geschickt wurde; er darf nicht gleichzeitig anderen Verlagen zur Veröffentlichung vorliegen.
- Längere Textbeiträge sollten als Files auf Diskette eingeschickt werden (»Word«- oder ASCII-Format). Karten oder Bilder nehmen wir gerne als Bilddateien entgegen (GIF-, PCX-, BMP- oder LBM-Format). Bitte auch bei Disketteneinsendungen ein kurzes Anschreiben beifügen, aus dem hervorgeht, welche Beiträge sich auf der Diskette befinden.
- Wir können Ihnen aus Zeitgründen leider keine individuellen Spieletips geben – weder fernmündlich noch schriftlich.

KOMPLETTLÖSUNG: »THE DAEDALUS ENCOUNTER«

UNHEIMLICHE BEGEGNUNG

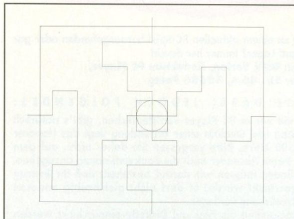
Bringen Sie die bunten Puzzles von »The Daedalus Encounter« zum verzweifeln? Keine Panik, mit unserer Komplettlösung sammeln Sie alle Edelsteine problemlos auf.


Diese Komplettlösung hilft in allen Daedalus-Lebenslagen

Stefan Ostmann aus Berlin hat sich durch »The Daedalus Encounter« gekämpft, alle Puzzles geknackt und sämtliche Türen geöffnet. Seinen Lösungsweg im mittleren Schwierigkeitsgrad wollen wir Ihnen nicht vorenthalten. Die Lösung der grafischen Puzzles entnehmen Sie bitte den entsprechenden Bildern.

Schadensbehebung

Nachdem Sie Aris Verständigungsprobe mit »yes« beantwortet haben, wird 50 Stunden später die Sonde aktiviert (»startup«), überprüft (»diagnostics«) und ausgesetzt (»deploy«). Die Ladeluke am zuvor analysierten »Alien Spaceship« wird durch einen gezielten Schuß auf die grüne Fläche neben dem oberen roten Punkt geöffnet. Im Schiff schalten Sie das Licht ein, greifen das »Alien Artifact« und analysieren es. Zaks Frage zum Reiseziel beantwortet man mit »no«. Die durch den Aufprall entstandenen Schäden am Raumschiff werden durch »analysis« nach dem Schema behoben, das unser Bild »Analyse« zeigt.


Das »Analyse«-Rätsel

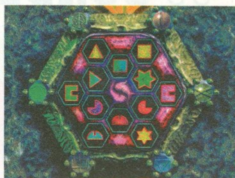
Nach Aris Aufforderung identifizieren wir das »Alien Spacecraft« und setzen die Sonde wie gehabt aus. Im »Alien Ship« schalten Sie den Scheinwerfer ein und öffnen mit dem grünem Lichtimpuls die Tür. In der Unterkunft (Zugang durch die von einem Alien versperrte Tür) gehen Sie zur zweiten Höhlengruppe von links in der unteren Reihe. Nehmen Sie die linke obere Öffnung, erschießen das Alien und greifen dann den Edelstein.

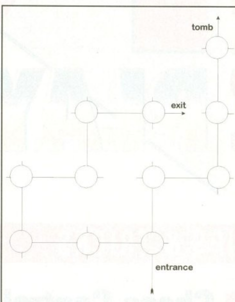
Als nächstes scannt man das Codeschloß der gelben Tür im Central Hub, speichert den Code und macht die Tür mit einem gelben Lichtimpuls zugänglich. Drehen Sie die äußeren Zeichen so, daß die Überlagerung in der Mitte alle Linien abdeckt. Im Raum mit der Sonnenuhr öffnet man den Fensterladen durch einen purpurnen Lichtimpuls. Dann schalten Sie alle Knöpfe in folgender Reihenfolge auf gelb: Zuerst den Knopf mit gelber Umrahmung auf rot, jetzt den mit der orangen Umrahmung auf gelb ändern. Nun den Knopf in der grünen Umrahmung auf gelb drücken und zuletzt den Knopf mit der purpurnen Umrahmung drücken, bis auch er gelb ist.

Angriff

Jetzt müssen Sie fröhlich auf Außerirdische ballern, am besten im Vollbild-Modus. Wenn Zak die Scheibe zerschossen hat, schließt man den Fensterladen wieder mit einem purpurnen Lichtimpuls auf den Detektor. Eine anschließende Analyse bestätigt, daß die Sonde mächtige Schwierigkeiten hat. Die Fehlerbehebung erfolgt durch das Drücken der Tasten in der Reihenfolge, wie es das Bild »Probe« zeigt. Öffnen Sie das blaue Türschloß (Code scannen und speichern) durch einen blauen Lichtimpuls und ordnen Sie die Segmente nach dem Bild »Segmente« an.

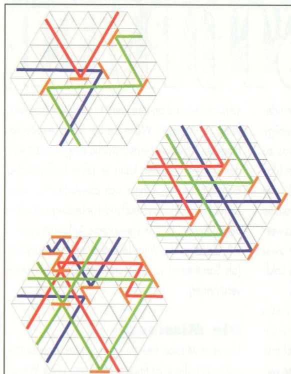
Ziehen Sie Zak durch mehrmaliges Drücken des Thrustknopfes (Achtung, zu häufig führt zur Überhitzung!) aus dem Schacht. Beleuchten Sie die Alien-Statue mit rot und positionieren die Planeten so, daß einer der zwei mittleren genau zwischen Ihnen und der Sonne steht. Abschließend sendet man der Statue den Code der blauen Tür und Zak erhält dafür den ersten Edelstein.


So wird das Puzzle gelöst



Das Labyrinth


Das »Segmente« Puzzle



Ordnen Sie die Spiegel so anSpiegel

Im Operationssaal

Die orange Tür scannen wir nochmals, speichern den Code und geben mit dem orangen Lichtimpuls das Puzzle frei. Die Lösung dafür zeigt Bild »Puzzle«. Im Operationssaal links öffnen Sie die Blume mit dem orangen Türcode und entnehmen den Edelstein. Dann aktivieren wir rechts im Raum die Laserskalpelle des Chirurgenapparates durch folgende Lichtimpulse: purpur, blau, grün, gelb, rot und blau und schärfen dann die Skalpelle durch purpur und blau. Durch dreimal purpur entfernt man dem Patienten die Kralle. Wer keine Lust mehr hat, kann stattdessen auch grün probieren. Die Kralle lassen Sie liegen, sie wird später noch gebraucht.

Dann scannt man die grüne Tür, speichert den Code, sendet den grünen Lichtimpuls und ordnet die Spiegel an, wie es Bild »Spiegel« zeigt. an. Vor dem Eingang zum Labyrinth drehen Sie sich um 180 Grad und eilen zur Blume. Diese wird wieder mit dem Code der grünen Tür beleuchtet und der Edelstein entnommen. Dann schalten Sie den Scheinwerfer an und gehen ins Labyrinth, beachten bei eigenen Erkundungen aber, daß es aus mehreren Ebenen besteht!

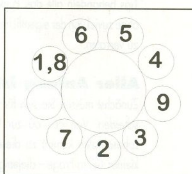
Das Labyrinth

Zur Orientierung dient das Bild »Labyrinth«. Scannen Sie die purpurne Tür, speichern den Code und belichten sie purpur. Dann versucht man, mindestens vier zusammenhängende Linien zu schalten. Im Panel Room rückt man drei Pulte nach rechts. Nach einem orangen Lichtimpuls sollten der orange, grüne und gelbe Code sichtbar sein. Scannen Sie es und speichern es beispielsweise unter »queen«. Andere Codes lassen die Story unterschiedlich ausgehen.

Jetzt raus aus dem Panel-Room. Das aus roten Ringen bestehende Kraftfeld wird abgeschaltet, wenn man den Code der purpurnen Tür auf das Kontrollpult sendet. Dann gehen wir durch die gelbe Tür und im ersten Raum durch die linke Tür. Im »Roten Raum« drehen wir uns einmal um 180 Grad und gehen weiter zur Blume. Diese bestrahlt man wie gehabt mit dem Türcode und entnimmt den Edelstein.

Jetzt schnell noch mal ins Hospital und die abgetrennte Klaue holen! Zak und Ari finden das zwar nicht so toll, aber trotzdem heben wir die Kralle noch mal auf, sehen nach unten und drehen eine Runde. Die letzte Aufgabe wartet, wenn Ari Sie auffordert, mit dem Alien zu kommunizieren und den unter »queen« gespeicherten Code dem Außerirdischen zu senden.

(fs)



Die Probe

LEITFADEN ZU »JAGGED ALLIANCE«

INSELSTÜRMER

Für unerfahrene Söldner ist Metavira ein steiniges Pflaster. Deshalb gibt es hier brandheiße Tips, mit denen die Inseleroberung zum Kinderspiel wird.

Sir-Techs Ausflug in die Welt der Strategiespiele kann seinen Ursprung nicht verbergen: Neben effizienten Taktiken und strategischen Überlegungen spielt bei »Jagged Alliance« vor allem die Auswahl des richtigen Teams eine große Rolle. Die folgenden Tips behandeln alle drei Punkte und einiges mehr, ohne zuviel von der eigentlichen Handlung des Spiels zu verraten.

Aller Anfang ist schwer

Zunächst müssen Sie sich für Ihr Anfangsteam entscheiden. Von den 60 zur Verfügung stehenden Lohnsoldaten kommt zu diesem Zeitpunkt nur ein kleiner Teil in Frage – diejenigen Killer nämlich, die deutlich unter 1000 Dollar pro Tag kosten. Natürlich kann man eine Ausnahme machen und die 1300 Dollar des einen Söldners durch das Hungergehalt eines anderen wettmachen. Insgesamt sollte man aber in den ersten Tagen möglichst wenig Geld verprassen und sich erstmal mit vier Team-Mitgliedern zufrieden geben – in der ersten Woche hat man kaum Einnahmen und muß von seinen 20.000 Dollar Startkapital leben. Dazu gleich ein Hinweis: Planen Sie immer so, daß als vorhergesagte Bilanz mindestens 2000 Dollar übrig bleiben. Oft werden einige Ihrer Pflanzer durch einen Angriff getötet (was zu Verdienstausfällen führt) oder ein Söldner stirbt (das verursacht 800 Dollar Überführungskosten). Die Nichtbezahlung eines Söldners bzw. der Familie eines Verstorbenen sollte strengstens vermieden werden – also lieber schon im voraus ein oder zwei Team-Mitglieder auf »Rest« setzen (halbiert die Soldkosten).

Wen Sie in Ihr Team aufnehmen, ist letzten Endes Geschmackssache. Allerdings sollten gewisse Grundregeln beachtet werden: Mindestens ein Söldner muß über ausreichende medizinische Kenntnisse verfügen (40 und mehr), ein weiterer sollte mechanisch bewandert sein (80 und mehr). Sprengstoffexperten sind zu Beginn des Spiels überflüssig, auch auf teure Killermaschinen mit hoher Treffsicherheit kann man zunächst verzichten. Prinzipiell sollten die Lebensenergie (wieviele Treffer hält der Söldner aus) und die Agility (wieviele Bewegungspunkte stehen zur Verfügung) möglichst hoch sein. Werfen Sie von Mitte des Spiels an alle Söldner aus Ihrem Trupp (die stationär im Camp arbeitenden ausgenommen), die mit weniger als etwa 15 Bewegungspunkten herumschleichen.

Beachten Sie auch die Dossiers, in denen oftmals Hinweise stehen, die nicht von den reinen Punktewerten abgedeckt werden. So hassen sich die Brüder Larry und Gary, einige Söldner können nicht schwimmen und andere werden als besonders lernfähig beschrieben. Wenn Sie bei einem Aspiranten hingegen auf eine Lernschwäche hingewiesen werden (»Weil X schielt, kann er seine Treffsicherheit nicht erhöhen.«), könnte sich die Aufnahme trotzdem lohnen – ein Arzt muß nicht unbedingt mit jedem Schuß treffen. Eine ausgewogene Anfangstruppe ist z.B. die folgende: Vinny (als Mechaniker), Mary Beth (als Sanitäterin) sowie Grunty und Gary (als Revolvermänner).

Die Missionen

Die erste Mission besteht daraus, den sogenannten »Micro Purifier« zu finden, ohne den keine Weiterverarbeitung des Baumsaftes möglich ist. Drücken Sie Ihren Leuten die wenige Ausrüstung in die Hand, die Sie im Arsenal haben (vor allem Munition und möglichst große Taschen-Westen), und schicken Sie den Trupp in einen der beiden angrenzenden Sektoren. Dort trifft er auf etwa fünf Gegner, von denen einer den gesuchten Gegenstand hat und bei seinem Ableben fallen läßt. Die schnelle Erfüllung dieses Auftrags eröffnet nicht nur die Einnahmequelle durch den Baumsaft, sondern verschafft Ihnen auch einen finanziellen Sofortbonus.

Spätere Missionen bestehen meistens aus der Einnahme bestimmter Sektoren, um z.B. das Labor der Forscherstochter zu befreien. Zwei Missionen unterscheiden sich von dem üblichen Schema: Wenn sich ein Virus auszubreiten beginnt, sollte man schnellst-



Hier sehen Sie die aus den einzelnen Übersichtskarten zusammengesetzte Gesamtkarte Metaviras. Zwischen denjenigen Sektoren, die regeltechnisch nicht verbunden sind, befindet sich ein roter Strich – zwischen solchen Gebieten kann es zwar Angriffe geben, aber keine Saft- und Wachentransporte.

möglich die Pomilla-Blumen aus Sektor 8 einsammeln (es genügt nicht, sie schon bei sich zu tragen); wer nach etwa zwei Dritteln des Spiels nicht schnell den gestohlenen Grabstein der Eingeborenen findet, wird selbst bei »exzellenten« Leistungen mit drastischen Abwanderungen der Einheimischen rechnen müssen.

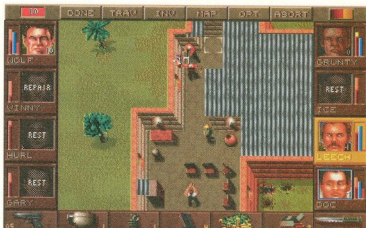
Um die Zahl der benötigten Wachen niedrig zu halten, sollte Ihr Herrschaftsgebiet möglichst einem Viereck gleichen: Nur zwischen direkt angrenzenden Sektoren kann es zu Angriffen kommen, nicht aber bei diagonalen Verbindungen. Breiten Sie sich so aus, daß die neu eroberten Sektoren mit dem restlichen Einflußgebiet verbunden (»linked«) sind – sonst stehen Sie abends in einem leergeräumten Quadranten, müssen aber trotzdem fliehen... Auf der großen Karte sehen Sie, welche Sektoren nicht miteinander verbunden sind. Um Verluste auszugleichen, sollten Sie außer den je acht Wachen in den Grenzsektoren noch über eine Reserve verfügen. Es versteht sich von selbst, daß man sofort nach Eroberung eines Sektors speichert und möglichst viele Wachen herbeiruft.

Der strategische Part

Grundsätzlich liegt es an Ihnen, wie lange Sie sich mit der Eroberung der Insel Zeit lassen – der Redaktions-Stratege hat, als Anhaltspunkt, rund 45 Spieltage benötigt. Wichtig ist eigentlich nur, daß Sie nicht bankrott gehen. Deshalb sollte man pro Tag ein oder zwei Sektoren einnehmen, um für ständigen Zuwachs der Baumbestände zu sorgen und Tage auszugleichen, in denen man nichts tun kann. Die Preise für den Pflanzensaft sinken übrigens bald nach Beginn des Spiels von anfänglich 500 über 400 bis auf 380 Dollar. Mit zunehmender Rückeroberung der Insel steigt der Preis in 20er-Schritten wieder bis auf 480 Dollar. Es muß kaum erwähnt werden, daß man sämtliche Bäume, die »geerntet« werden können, auch mit Erntekräften versieht, notfalls durch Anhebung des Tagelohns der Eingeborenen.

Scheuen Sie sich nicht, ein oder zwei Erntegruppen mehr einzusetzen, als Ihre Produktionsanlagen eigentlich erlauben: Es kommt immer wieder zu Verlusten durch feindliche Angriffe und nur vollständig geerntete Bäume werfen abends einen Gewinn ab. Denken Sie rechtzeitig daran, Ihre Produktionskapazität durch Einnahme einer der drei übrigen Fabriken aufzustocken. Beim Sturm auf einen solchen Sektor sprengen die Bösewichte nämlich kurzerhand die Produktionsanlage in die Luft, deren Reparatur etwa drei bis fünf Tage in Anspruch nimmt. Manche Sektoren lassen sich zudem nur von bestimmten Stellen bestimmter Nachbarquadranten erreichen, z.B. dann, wenn sich ein dichter Wald über mehrere Sektoren erstreckt. Der abgebildeten Übersichtskarte können Sie alle Verbindungen entnehmen.

Jacks Bewertung Ihrer Leistung am Ende eines Tages mag auf Dauer sehr stereotyp wirken, ist aber aus zwei Gründen wichtig: Zum einen lassen sich viele der besseren Söldner erst anwerben, wenn Sie ständige Erfolge verbuchen können (beachten Sie hierzu auch den Info-Screen im Söldner-Anwerbungsmenü), zum anderen ändert sich die Moral der Eingeborenen. Und wenn die nicht mehr stimmt, laufen Ihnen die Billiglohn-Arbeitskräfte bald in Scharen davon. Die Einstufungen reichen von »Enttäuschend« bis »Außerordentlich« und hängen von der Zahl der eingenommenen Sektoren und Bäume, sowie den getöteten Santino-Leuten ab.



Bei Hauserstürmungen kommt es auf gutes Timing an

Team-Managment

Sobald Sie es sich leisten können, sollten Sie Ihr Team auf sieben Söldner aufstocken und die achte Position mit einem eingeborenen Führer (wird Ihnen von Jack automatisch angeboten) besetzen. Letzterer kostet nichts und kann gut zum Aufklären eingesetzt werden. Außerdem gibt er zu jedem Sektor, den er zum ersten Mal besucht, einige Infos von sich. Wenn es hart auf hart kommt, kann man den freiwilligen Helfer immer noch durch eine bezahlte Kraft ersetzen; außerdem stehen insgesamt vier Eingeborene zur Verfügung. Spätestens nach einer Woche sollten Sie den besten Bastler Ihrer Gruppe vollständig heilen und nur noch als Mechaniker arbeiten lassen – vor allem Schutzwesten und Waffen wollen ständig instandgehalten werden. Hierzu benötigt der Bastler einen Werkzeugkasten in der rechten Hand (auf dem Bildschirm ist das die links zu sehende). Sobald Sie zwei Mechanikerkästen haben, sollten Sie zu Beginn jeden Tages den »schlechteren« Kasten mit dem schon in der Hand gehaltenen kombinieren. Das bringt letzteren wieder auf 100 Prozent, wodurch der Mechaniker seine Fähigkeiten maximal ausspielen kann. Beachten Sie, daß Ihr Werkzeugguru in der Lage ist, mehr als einen Gegenstand instandzusetzen. Gute Mechaniker haben über 100 Reparaturpunkte zur Verfügung, womit sich z.B. zwei Gegenstände mit einer Qualität von 50 Prozent reparieren lassen.

Für Ärzte gilt das gleiche: Ein als »Doctor« arbeitender, der mindestens einen Medizinkoffer oder Erste-Hilfe-Kasten in der rechten Hand hält, kann mehrere »Patients« heilen. Im späteren Spiel sieht es dann oft so aus, daß sechs Söldner abwechselnd im Einsatz sind (zu dritt, viert oder fünft), während ein Arzt die Verletzten heilt und der Mechaniker still vor sich hin werkelt. Trainieren bringt nur dann gute Ergebnisse, wenn der entsprechende Söldner über viel »Wisdom« verfügt, und der zu verbessernde Wert noch relativ klein (geringer als 50) ist. Ansonsten sollten Sie sich zweimal überlegen, ob Sie ein Team-Mitglied zum Trainieren abstellen – schließlich läßt sich auch im Fronteinsatz die eine oder andere Fähigkeit verbessern.

Im späteren Spielverlauf ist es sinnvoll, den nächsten Söldner nicht zuletzt danach auszuwählen, welche Ausrüstung er mit sich bringt: Skully hat z.B. eines der seltenen M16-Gewehre, auch die eminent wichtigen Verbandskästen lassen sich so auffrischen. Notfalls einen billigen Sanitäter kaufen, »ausrauben« und wieder feuern. Es versteht sich von selbst, daß ein zu entlassendes Team-Mitglied vorher von allen Ausrüstungsgegenständen befreit wird. Außerdem sollte man von der Entlassungsfunktion nur selten Gebrauch machen – die übrigen Söldner nehmen einem das sehr übel.

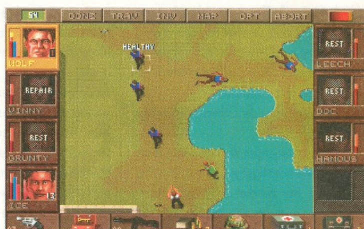
Heut' ist nichts los – was mach ich bloß?

An Tagen, an denen der größte Teils des Teams mittel bis schwer verwundet ist, gibt es drei Möglichkeiten: Nichts tun – das bringt einem zwar einen schweren Rüffel von Jack ein, doch solange keine Sektoren verloren gehen, hält sich der Schaden in engen Grenzen. Das Nichtstun bezieht sich nur auf den Einsatz der Söldner im Feld – natürlich sollen sie bei dieser Gelegenheit kräftig reparieren, verarzten und Fähigkeiten trainieren. Ganz wichtig ist hier das »guard managment« – sofort nach einem abgewehrten Angriff wird der entsprechende Sektor wieder auf acht Wachen verstärkt.

Als zweite Option bietet sich an, ein Zweierkommando von Veteranen loszuschicken, die mit den bestmöglichen Waffen und Rüstungsteilen ausgestattet sind. Ein solcher Trupp kann einen feindlichen Sektor aufklären und bei günstiger Gelegenheit sogar



Mike stellt exorbitante Honorarforderungen – bringt aber auch außergewöhnlich gute Fähigkeiten und Objekte mit



Unsere Wachen helfen tatkräftig dabei, den Sektor zu verteidigen.

kurzerhand erobern. Wichtig ist aber, daß mindestens ein Verbandskasten mitgeführt und bei der ersten größeren Schwierigkeit der Rückzug angetreten wird. Hauptvorteil des Minitrupps ist, daß er sich einfacher steuern läßt, wodurch man automatisch sorgfältiger vorgeht, als mit einer ganzen Meute.

Als dritte Möglichkeit ist zu empfehlen, die ein bis drei unverwundeten Söldner auf Aquirierungstour zu schicken. Zu diesem Zweck werden sie nur mit einer Trageweste, sowie Sprengstoff, einem Stemmeisen, einem Metalldetektor und den bislang gefundenen Schlüsseln ausgestattet. Letztere können in Fünferpacks mitgeschleift werden, das Programm wählt bei einem Türöffnungsversuch automatisch den richtigen Schlüssel aus – falls vorhanden. Dieser unbewaffnete Trupp sucht nun die bereits eroberten Sektoren nach geschlossenen Kisten und Türen, sowie vergrabenen Schätzen ab. Ganz wichtig: Regelmäßig speichern, da einige Kisten vermint sind und die meisten blauen Flaggen (die ein Söldner aufstellt, wenn er etwas Vergrabenes ausfindig macht) auf Minen hindeuten. So kann man seine Ausrüstung komplettieren, während daheim im Lager brav die Verwundeten aufgepäppelt werden. Übrigens sollten Sie Leichtverwundete per »Rest« gesunden lassen, um den Schwerverwundeten nicht kostbare Verarztungspunkte vorzuenthalten. Bei Auswahl von »Doctor« oder »Patient« werden die bereitgestellten bzw. benötigten Lebenspunkte direkt im jeweiligen Söldnerpaßbild gezeigt.

Waffen und Rüstungen

Es gibt Schießeisen, Messer und Granaten. Erstere unterscheiden sich durch Reichweite, Durchschlagskraft, benötigte Zeit zum Anlegen und den verwendeten Munitionstyp. Geben Sie von zwei vorhandenen guten Waffen lieber nur eine ans Team aus, wenn Sie kaum Munition dafür haben. Immer derjenige Söldner sollte die beste Waffe bekommen, der die höchste Treffsicherheit hat. Wenn im Kampf eine Knarre Ladehemmung hat, hilft es meistens, mehrere Male (mit möglichst wenig Bewegungspunkten) in die Gegend zu feuern – irgendwann löst sich der Schuß doch noch. Bei den Messern gibt es nur zwei verschiedene, wobei das Combat Knife die bessere Alternative darstellt. Interessanter sind die Granaten: Senfgas- und Handgranaten machen viel direkten Schaden. Vor ersteren kann man sich per Gasmaske schützen, letztere sind auch zum Öffnen von Holztüren sehr gut geeignet. Tränengas-Kanister zwingen die Computersöldner meist zum Wegrennen und können z.B. durch Fenster geworfen werden, um Verteidiger aus einem Gebäude zu verjagen. Sofern Ihre Version von Jagged Alliance noch den entsprechenden Bug enthält, lassen sich Granaten übrigens auch dann in Gebäude hineinwerfen, wenn kein Fenster zur Verfügung steht!

Nicht zu unterschätzen sind die Stun Grenades. Diese verursachen zwar kaum Schaden, werfen den Gegner aber fürs Erste zu Boden und senken seine Kondition beträchtlich. Natürlich lohnt sich der Einsatz von Granaten vor allem gegen mehrere dicht zusammenstehende Gegner – schließlich sind die Dinger relativ rar. Auch in unübersichtlichem Dschungelgelände machen sich die Wurfsendungen bezahlt – die Treffsicherheit gegen verschanzte Gegner ist wesentlich höher, als bei den Schußwaffen.

Drei Typen von Schutzwesten stehen zur Verfügung, von denen sich eine nur anstelle der normalen Taschenweste anziehen läßt. Dies ist aber nur in Extremsituationen zu empfehlen und dann auch nur für ein oder zwei Söldner – mit nur zwei getragenen Gegenständen (z.B. Gewehr und Munition) kommt man nicht weit. Außerdem schützen zwei Helmtypen vor Treffern. Wenn einer Ihrer Söldner getroffen wird, hängt es von der Güte seiner Panzerung ab, ob und wieviel Schaden »durchschlägt«, ihm also von der Lebensenergie abgezogen wird. Gerade die Rüstungsteile verlieren durch dauernde Inanspruchnahme schnell an Qualität – lassen Sie Ihren Mechaniker ständig den entstandenen Schaden ausbessern. Nutzen Sie die Funktion, daß bei der Entnahme aus dem Gemeinschaftsarsenal immer der qualitativ beste Gegenstand eines Typs in die Hand genommen wird – manche neuwertige Kevlar Vest ist besser, als ein zerschossener Spectra Shield. Wie schon bei den Waffen, sollte man den wichtigsten Söldnern auch die beste Rüstung verpassen. Vor allem Feldsanitäter müssen gut geschützt werden, sonst verschwenden sie ihr kostbares Verbandsmaterial an sich selbst.

Sonstige Gegenstände

Die übrigen Gegenstände reichen von Papierfetzen über Marmeladengläser bis hin zu Blumen und Zeitzündern. Viele Objekte können miteinander kombiniert oder am Körper getragen werden. So erhöhen Sonnenbrillen die Treffsicherheit der Söldner ebenso, wie aufs Gewehr gesteckte Zielfernrohre. Schalldämpfer verringern die Chance, bei einem Schuß gleich entdeckt zu werden, Gasmasken die Gefahr von Senf- und Tränengasangriffen. Aus manchen Objekten lassen sich auch völlig neue basteln. Die Qualität solcherart improvisierter Gegenstände richtet sich nach den Bestandteilen und kann durch ungeübte Bastler weiter verhunzt werden – deshalb nach Möglichkeit den Camp-Mechaniker einsetzen. Sämtliche Rüstungsarten lassen sich mit dem Inhalt der grünen Compound-Tuben bestreichen und erhalten so – dauerhaft – eine um 50 Prozent größere Schutzwirkung. Wenn Sie zunächst Benzin und dann Öl in ein Marmeladenglas schütten, fehlt nur noch etwas Baumwolle als Lunte – schon ist der Molotow-Coktail Marke Eigenbau fertig. Aus einem Zeitzünder und Dynamit bzw. Plastiksprengstoff (der sogar in Steinmauern Löcher reißt) lassen sich geballte Ladungen basteln und wenn Sie Ihren Leuten per Camouflage-Kasten eine Tarnschminke verpassen (mit dem Kasten die Silhouette anklicken), werden diese hinter Büschen oder im Wald kaum noch gesehen.

Trinkflaschen unterscheiden sich von allen anderen Objekten, da sie jeden Tag neu gefüllt, also auf 100 Prozent gesetzt werden. Da auch die Trinkbehälter

Platz wegnehmen, sollte man sie vornehmlich an heißen Tagen (wird von Jack angekündigt) mitführen, bzw. fünf Stück einem einzigen Söldner geben. Sie helfen aber auch dann, wenn ein Söldner durch viele Treffer oder eine Stun Grenade ohnmächtig geworden ist. Gebrauchte Werkzeug-, Verbands- und Schlosserkästen können durch Kombination auf 100 Prozent verbessert werden – bei ersteren und letzteren sollten Sie diese Möglichkeit unbedingt nutzen, da sich so die Effizienz des Reparierens bzw. Schlösserknackens erhöht. Bei Verbandskästen ist es egal, ob Sie zwei halbleere oder einen vollen verwenden.

Taktiken

Lassen Sie Ihre Söldner immer von einer **Deckung** zur nächsten vorstürmen – man weiß nie, wo der nächste Gegner lauert. Nutzen Sie unbedingt die »Interrupt«-Regel aus – ein Söldner, dem am Ende seines Zugs noch Bewegungspunkte übrigbleiben, hat gute Chancen, ein Gelegenheitsfeuer auf herummarschierende Feinde durchzuführen oder noch schnell in Deckung zu rennen. Bewegen Sie Ihre Lohnkrieger nach Möglichkeit so, daß mindestens sieben Aktionspunkte übrig bleiben – zwei werden fürs obligatorische Hinknien benötigt, der Rest als Übertrag in die nächste Runde gerettet (bei mehr als fünf gesparten Punkten verfallen die übrigen).

Ähnliches gilt auch fürs **Feuern**: Lieber den letzten Schuß nicht mit maximaler Treffsicherheit ausführen, sondern zwei Punkte aufheben und sich hinwerfen – schließlich wird der Beschossene gleich schwarzpulverhaltige Rache nehmen. Das erste Anlegen in einer Runde ist immer besonders »teuer«, danach werden die Schüsse »billiger« – auch auf andere Gegner. Zielfernrohre bringen übrigens nur dann etwas, wenn sie intakt sind und mit mehr als dem Minimum an Punkten geschossen wird.

Obwohl man normalerweise seine Söldner **zusammenhalten** sollte, gibt es Ausnahmen: Schwerverwundete lieber in Sicherheit bzw. zur Rückendeckung zurücklassen, auch der Team-Sani darf ruhig etwas hinterherhängen. Gut verschanzte Gegner (in Häusern oder hinter dichten Büschen) bekämpft man am besten mit zwei Gruppen, die gleichzeitig von verschiedenen Seiten angreifen.

Vergessen Sie nicht, daß zwei Söldner per »X«-Taste den **Platz wechseln**, was besonders auf Brücken und in Gebäuden sinnvoll ist. Benachbarte Kämpfer können außerdem Objekte tauschen – sehr nützlich, falls einem gerade die Munition ausgegangen ist. Beim Zurückweichen um ein Feld bringt das Rückwärtsgehen etwas: Man verliert weniger Punkte, als durch Umdrehen, Laufen und abermaliges Drehen.

Ist ein Söldner **verwundet**, sollte zunächst dem hoffentlich herbeigeeilten Sanitäter der Verarztungsbefehl gegeben werden – erst danach kniet sich der Verwundete hin oder packt seinen eigenen Verbandskasten aus. Auf diese Weise können Sie »Sanitäter-Ketten« bilden: A verarztet B, der sich wiederum um C kümmert. Während der Behandlung können die Verwundeten übrigens noch feuern, auch der Arzt kann in Krisensituationen seine Behandlungstätigkeit jederzeit unterbrechen!

Beim **Durchwaten** von Bächen sowie beim Schwimmen sollten die Söldner unbedingt ein Messer in der rechten Hand halten, um sich gegen Wasserschlangen wehren zu können. Beobachten Sie vor dem Betreten eines Bachs mehrere Sekunden lang die Oberfläche – zeigen sich Schlangen, sollte vielleicht eine andere Furt gewählt werden. Wichtig: Schwimmen ist nach Möglichkeit zu vermeiden – erstens sinkt dabei die Kondition sehr schnell, zweitens nimmt die Qualität der mitgeführten Gegenstände in aller Regel rapide ab.

Untersuchen Sie alles, was irgendwie ein Objekt verbergen könnte: Vitrinen, Schränke, Töpfe, Betten, Wandteppiche und Kisten. Letztere sollten von einem möglichst geschickten Söldner per Stemmeisen geöffnet werden – mit bloßer Hand scheitert man manchmal. Rufen Sie regelmäßig die Übersichtskarte auf (per »Einfg«-Taste) – hier blinken alle herumliegenden Gegenstände fröhlich vor sich hin, auch diejenigen, die unter Büschen oder im Wald liegen.

Wenn sich Söldner während der Bewegung mit Phrasen wie »hier stimmt was nicht« zu Wort melden, deutet das auf vergrabene Objekte oder **Minenfelder** hin. Erkunden Sie das Gebiet vorsichtig per Metalldetektor (in die rechte Hand nehmen und anstelle des normalen Fadenkreuzes zum Bewegen benutzen) oder machen Sie einen weiten Bogen um die Stelle. Wenn Ihre Leute in ein Minenfeld geraten, hilft es, sich die Bodenbeschaffenheit anzuschauen: Meist unterscheiden sich die verminten Stellen farblich vom restlichen Gebiet. Außerdem sind die Minen häufig in bestimmten Mustern vergraben, was sich ebenfalls ausnutzen läßt.

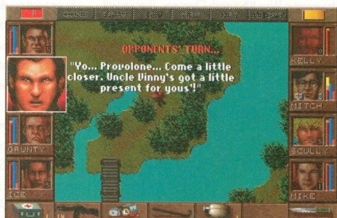
Mit am wichtigsten ist das **Öffnen von Türen**. Das geht bei Holztüren mit Handgranaten (direkt auf die Tür werfen, nicht davor!) und durch Aufschießen. Stahltüren bereiten größere Probleme – hier muß es schon Dynamit oder Plastiksprengstoff sein. Dietriche und Stemmeisen sind besonders in geschickter Hand häufig erfolgreich, wenn die konventionellste Methode – den richtigen Schlüssel zu benutzen – versagt. Wenn alles schief geht, hilft manchmal sogar folgendes Vorgehen: Machen Sie vor einem von Gegnern besetzten, verschlossenen Haus möglichst viel Krach (herumballern), gehen Sie aber von den Fenstern weg. Mit einer gewissen Chance kommen die Schergen Santinos aus der Tür gerannt – die danach offen bleibt.

Schummeltips

Des öfteren kommt es gerade beim Waten an die Sektorengrenze zu Schlangenangriffen. Wenn Ihre Söldner bereits nah genug am Kartenrand sind, hilft ein einfaches »Traverse« – und der gefräßige Wasserbewohner bleibt frustriert zurück.

An haarigen Stellen grundsätzlich abspeichern – z.B. vor dem Öffnen von verdächtigen Kisten oder Untersuchen blauer Flaggen. Da der Quick-Save-Spielstand am Ende des Tages gelöscht wird, hilft es in brenzligen Situationen, vorher eine Sicherheitskopie zu machen. Geben Sie im Hauptverzeichnis von Jagged Alliance (z.B. C:\JAGGED) folgendes ein: »COPY QUICK.SAV QUICK.ALT«. Geht nun etwas schief und der Spielstand ist weg, so holt man ihn sich per »COPY QUICK.ALT QUICK.SAV« zurück. Stattdessen kann natürlich auch ein typisches Undelete-Programm (z.B. UNDEL) benutzt werden. Ganz wichtig: Auch während der Kämpfe kann man durch Verlassen des Programms (per »ALT« und »X«) speichern und dann beliebig oft wieder laden.

Wenn Sie sich mit einem Diskettenmonitor auskennen oder das Action Replay Cartridge besitzen, können Sie auf einfache Weise die Soldkosten Ihrer Team-Mitglieder verringern: Rechnen Sie den Lohn eines Söldners (z.B. 1700) ins Hexdezimalsystem um (hier: 06 A4) und suchen Sie dann nach seinem Namen (z.B. Vinny). Einige Bytes vorher werden Sie die Honorarforderung des Söldners finden – wobei die erste Hexzahl hinter der zweiten steht (im Beispiel: A4 06). Verkleinern Sie einfach das zweite Byte (hier: 06), und schon haben Sie es mit geringeren Lohnkosten zu tun. Hinweis: Bei Soldkosten bis 255 Dollar findet sich natürlich nur ein Byte. **(la)**



Auf die Sprüche der Söldner während der Einsätze sollte man achten

KOMPLETTLÖSUNG: »LOST EDEN«

GEWONNENES PARADIES

Die Dinosaurier werden nicht mehr trauriger – die Lösung zum aktuellen Cryo-Adventure hilft weiter.



Diese dubiose Dame ist unsere verlorene Schwester

Unser Leser Andrew Kleinschmidt ist fleißig auf Dinos herumgeflogen, hat eigenhändig ganze Täler befreit und den Dinosaurier-Papa getroffen. Zu guter Letzt verrät er Ihnen, wie Sie in »Lost Eden« dasselbe schaffen.

Die Zitadelle

Wir treffen Eloi und sehen uns hinter dem Thron die Mosaike an, bevor wir unser Zimmer aufsuchen. Hier gibt Eloi uns einen kleinen Stein, wonach wir die Zitadelle verlassen. Mit Dina zusammen wird ihr Großvater besucht; wir nützen die Gelegenheit, um die Muschel und das Messer mitzunehmen. Zurück in der Zitadelle, erhalten wir von Monk ein Amulett geschenkt, das wir Dina weiterreichen.

Nun wird die Folterkammer aufgesucht, wo der Folterer unbedingt einen alten Zahn loswerden will. Mit diesem kommen wir im Zimmer von Monk in einen Geheimgang; kurz darauf setzen wir ihn in das Skelett ein. Im nächsten Raum wird das Prisma mit- und die hintere Wand unter die Lupe genommen. Dina schenkt uns eine Flöte, worauf wir zurückgehen und das Prisma mit der kleinen Steintafel, die auf dem Tisch liegt, benutzen. Nach einer heftigen Diskussion mit dem König verlassen wir die Festung durch den Haupteingang.

Die Täler

Unser erster Weg führt nach Chamaar. Hier verläßt uns Eloi, dafür schließt sich uns Mungo an. Dann sprechen wir mit den Bewohnern des Tals, bringen den Brontosauriern als Gastgeschenk einen für sie eßbaren Pilz mit und motivieren sie mit einem Flötenspiel zum Bau unserer ersten Festung. Nun stiefeln wir zum See und locken mit dem Apfel, den Thugg für uns gefunden hat, den Wasser-Dino an die Oberfläche. Dieser erzählt uns von der Angst der bösen Feinde vor dem »Auge des Sturms« – einem magischen Gegenstand.

Im Wald werden die kräftigen Saurier durch Beschwatzen und ein kleines Pilzgeschenk davon überzeugt, uns ein wenig auf dem Rücken zu tragen. Bei der Abreise aus dem Tal erhalten wir zum Dank für unser Engagement von den Bewohnern einen Mondstein. Das nächste Tal auf unserer Befreiungstour heißt Uluru, dem es am sogenannten Himmelshammer fehlt. Durch die gleiche Prozedur, wie im ersten Tal, bekommen wir eine Steintafel.

Schon sitzen wir wieder im Sattel und reisen nach Koto. Der Festungsbau kann hier erst beginnen, wenn die Velorecaptoren für unser Heldengespann zu kämpfen bereit sind. Genauere Informationen können wir nur in Uluru bekommen, so daß wir erstmal dorthin zurückreisen müssen. Die Bewohner geben uns nicht nur die gewünschte Information, sondern auch das Auge des Sturms. Letzteres schleppen wir flugs zum ersten Tal, und sehen uns dann noch ein wenig um: Hinter dem Wasser findet sich etwas Gold. Dieses wird an den Veloceraptoren, zusammen mit dem Auge des Sturms, weitergegeben.

Nachdem wir das Tal verlassen haben und abermals nach Koto gereist sind, bitten wir die hier ansässigen Saurier, ebenfalls für uns zu kämpfen. Auch wenn das ohne magischen Gegenstand irgendwie nicht so ganz geht, kann zumindest der Festungsbau schon mal beginnen. In einer Höhle Kotos findet man außerdem einen Sonnenstein. Nun geht es nach Chamaar zurück, wo wir die Triceratops bitten, uns beim Bau zu helfen. Als Gastgeschenk dient ein leeres Vogelnest, das aber alleine nicht ausreicht. Wieder in Koto, erhalten wir eine Maske überreicht, die wir in Uluru gegen zwei Zauberobjekte umtauschen – das »Wolkenfeuer« (ein Blitzsymbol) sowie den »Himmelshammer« (eine Hand). Mit der Hand wird Uluru befreit, der Blitz ist für Koto zuständig.



Nach etwas Herumprobieren findet man heraus, wer welches Instrument am besten spielt.

Tamara

Sodann erscheint ein neues Tal namens Tamara auf der Karte, um dessen Zugang aber nur ein Aquasaurus weiß. Nachdem wir diesen gefunden haben, bekommt er das Messer von Graa und wir eine Wegbeschreibung. Glücklich in Tamara angelangt, kommt es zu einem Kampf, dem Mungo zum Opfer fällt- schade! Als neuer Begleiter drängt sich uns Fugg auf. Herrje, wenn er sonst nichts zu tun hat... Der für dieses Tal benötigte Gegenstand heißt voll tiefer Sinnigkeit »Mit und Ohne«. Nach Baubeginn der örtlichen Zitadelle schenkt uns Fugg einen Beutel mit Erde. Mit Hilfe einiger Flöße verlassen wir das Tal, vorher muß der Wegestein (der Stein von Eloi) an den Anführer übergeben werden. Bald darauf erreichen wir den Ort Cantura. Hier nimmt der Häuptling von Tamara, der uns begleitet, seine Maske ab und gibt sich als Frau zu erkennen – ach Gottchen!

Dina reist nun nach Tamara zurück, um Mungo zu suchen. Beim Gespräch mit den Einwohnern wird Eve von ihnen als Geisel zurückgehalten. Die Bewohner verlangen, mit Dina zu sprechen. Wir kehren zurück nach Tamara und reden dort mit der Guten. Doch erst, nachdem wir uns per Steintafel mit dem widerwärtigen Morkus Rexx unterhalten haben, ist Dina zur Reise nach Cantura bereit. Dort angekommen, wechseln wir sie gegen Eve aus. Letztere hat zwischenzeitlich die Dino-Sprache gelernt und kennt zudem ein Lied, mit dem die Triceroptas zum Arbeiten zu bewegen sind.

Nach Baubeginn labern wir mit dem Talbewohnern, die uns eine neue Maske schenken. Außerdem stellen wir uns dem Rätsel des Priesters und geben ihm den Sonnenstein, den Mondklumpen sowie den Sack mit Erde. Dafür erhalten wir eine neue Steintafel. Wir reisen nach Chamaar, wo Eve mit ihrem Gesang die



Triceratops anheizt. Nun geht es weiter nach Uluru; hier tauscht man die Maske gegen »Mit und Ohne« (ein Totenschädel) sowie das »Auge des Zyklons«. Mit ersterem befreien wir endlich Tamara.

Bestattungs-zeremonie

Zurück in Uluru wird das Auge abgeholt, mit dem wir Cantara in die Freiheit entlassen. In unserer nächsten Rundreise von Uluru über Koto nach Tamara und Chantura werben wir die Tricaterops an. Nachdem überall gute Festungen aufgebaut sind, erfahren wir vom Tod unseres armen alten Vaters und kehren nach Mo zurück. Dort erhalten wir Papas Jagdhorn. Außerdem ist unsere beneidenswerte Aufgabe, den Körper des toten Königs zum Stamm der Einbalsamierer im Süden zu bringen. Doch für das Ritual wird ein Helfer benötigt, so daß wir erstmal nach Mo zurückkehren müssen. Nach einigem Herumfragen sagt man uns, daß der Folterer gerne das Horn besitzen würde. Also drücken wir es ihm in die Hand und gewinnen ihn so als rituelle Hilfskraft. Kaum ist die entsprechende Zeremonie vorbei, erhalten wir eine weitere Maske.

In Mo bestatten wir den alten Herren in der Kammer seiner Vorfahren. Auf unserer Karte taucht ein neuer Ort auf: Shandovra. Nächstes Reiseziel ist Uluru, wo wir die Maske gegen den »Schlängelnden Fluß« (eine Halskette) eintauschen. Weiter geht's nach Shandovra, dessen Kriegskönigin sich als unser holdes Schwesterlein entpuppt. Nach Start der örtlichen Bauarbeiten schenkt sie uns das schon gesuchte Schwert. Mit der Halskette schicken wir die Velociraptoren in den Kampf und zeigen dann den Einbalsamierern das goldene Schwert. Vollkommen hingerissen von dieser Tat, schenkt man uns drei magische Instrumente. Der Mönch erhält die Glocke, Thugg die Trommel und wir selbst nehmen die Trompete an uns. In Shandovra sehen wir, daß unsere kämpfenden Hilfssaurier kläglich versagt haben. Doch mit Musik geht alles besser, und von unserem Helden-Trio geführt, wird die Schlacht doch noch gewonnen.

Das Paradies der Saurier

Wir kehren nach Mo zurück und benutzen das Schwert im Thronsaal, indem wir es mutig dem Bildnis von Morkus Rexx in die Brust stoßen – schließlich kann es sich nicht wehren. Diese Großtat öffnet den Geheimgang zu einem dunklen Labyrinth, in dem wir uns prompt verlaufen. Doch Schwesterherz weiß Rat – vor jeder Kreuzung verrät sie auf Anfrage den richtigen Weg. Schließlich kommt man in einen Raum, der das »Ei des Schicksals« enthält. Dieses schenken wir Eloi, der uns daraufhin mit sich schleift. Zum Thronsaal kommen wir wieder mit Hilfe unserer geliebten Schwester.

Das nächste Ziel ist der »White Arch«, wo wir im Tausch gegen das Ei eine weitere Steintafel erhalten. Im Tal des Nebels, so sagt man uns, gäbe es weitere Infos zu den mysteriösen Tafeln, die unser Inventar mittlerweile arg belasten. In dieses Nebeltal – dem Paradies der Dinosaurier – kommt man als Mensch jedoch nur nach Genuß einer bestimmten Wurzel. In Kantura gibt uns Dina eben diese Vegetariermahlzeit, so daß unserem Paradiesbesuch nichts mehr im Wege steht: Kurz und schmerzlos reingebissen, schon treffen wir auf den Papa der mausetoten Saurier. Nachdem wir ihm eine der Tafeln unter die Nase halten, läßt er sich über deren Sinn und Zweck aus.

Zurück in der Menschenwelt, besuchen wir schlußendlich den Tyrannenhort, das Versteck von Morkus Rexx auf. Hier schleichen wir zunächst nach rechts, um die letzte Tafel aufzunehmen. Danach treten wir dem unsagbar Bösen in Form des Herrn Rexx entgegen – und der Abspann kann beginnen... **(la)**

KOMPLETTLÖSUNG »FULL THROTTLE/VOLLGAS«

ABGAS-RICHTLINIEN

Kaum haben die unrasierten Redaktions-Biker »Full Throttle« in die Hände bekommen, produzieren sie auch schon eine Komplettlösung.

Sensation: Biker Ben kann nicht nur wie der Teufel Motorrad fahren, er ist auch des Schreibens mächtig. Es gelang uns, ihn zur Niederschrift seines letzten Abenteuers zu bewegen.

Ein übler Plan

Ja Leute, ich stand also mit meinen Kumpels an der Theke dieser Straßenscheune, als unser alter Freund Malcolm hereinkam, der Boss von Corley Motors. Obwohl der Opa mehr weiße Haare hatte, als mein Motorrad Ölflecken, war er immer noch gut drauf – wer einmal Biker mit Herz und Seele ist, bleibt es auch. Nachdem wir einige Klare gekippt hatten, stand plötzlich ein echter Kotzbrocken in der Tür: Ripburger wollte meine Polecats und mich dingen, um den Alten sicher zu einer Konferenz zu bringen. Obwohl er damit ankam, daß Opa Corley nicht mehr lange zu leben hätte, sagte ich ab: Die Polecats sind nicht käuflich, basta!

Das nächste, woran ich mich erinnere, ist eher unerfreulich: Es stank, und es war dunkel. Kein Wunder, wenn man im Inneren eines Müllcontainers aufwacht. Mit etwas Gewalt bekam ich den Deckel auf und kletterte nach draußen. Mein Bike stand zwar noch vor der Bar, aber ein Witzbold hatte mir die Schlüssel geklaut. Lustigerweise war die Tür des Schuppens verschlossen, doch ein kräftiger Tritt genügte. Der Barkeeper kam mir erst komisch – angeblich wollte er nichts von meinem Schlüssel wissen. Doch als ich ihn freundlich am Nasenring packte und ein wenig auf seine schmutzige Theke drückte, wurde er sehr hilfsbereit. Wieder bei meinem Bike, steckte ich den Schlüssel ins Zündschloß und brauste von dannen.

Weit kam ich aber nicht – eine von Ripburgers Kreaturen hatte sich wohl an meiner vorderen Radgabel zu schaffen gemacht. Auf einmal fehlte das Vorderrad, und obwohl ich ein ziemlich guter Fahrer bin, hatte ich so meine Probleme mit dieser Situation. Zum Glück ist links und rechts des Highways nichts bebaut, so daß es nur ein leeres Feld war, in das ich wie eine Rakete einschlug.



In letzter Sekunde schafft Ben den Sprung ins Happy End

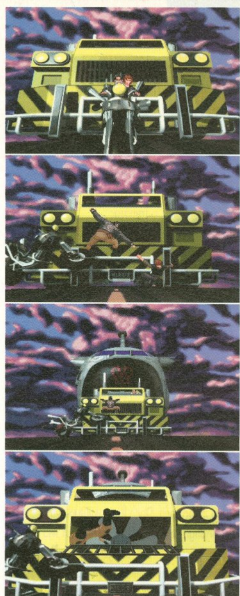
Schraubenschlüssel-Mo

In letzter Zeit passiert es mir bedenklich oft, irgendwo aufzuwachen, ohne zu wissen, wie ich hingekommen bin. Allerdings hatte ich dieses Mal Glück – als ich wieder zu mir kam, sah ich einen wahren Engel vor mir: eine ölverschmierte Mechanikerin im schmutzigen Overall. Sie stellte sich als Mo vor und erzählte mir, daß ich von einer Fotoreporterin zu ihr gebracht worden war. Mo hatte schon mein Bike aufgebockt und war daran, es zu reparieren.

Meine Aufgabe war nun, neuen Sprit, eine Vorderradgabel sowie Mo's geklautes Schweißgerät herbeizuschaffen. Ich schnappte mir den Schlauch und den Kanister, bevor ich die Hütte verließ. Draußen traf ich auf Miranda, die erwähnte Journalistin. Jetzt fiel mir auch wieder ein, in welcher Gefahr Malcolm und meine Jungs schweben mußten – schweren Herzens erzählte ich dem Mädel vom bevorstehenden Überfall, und bat sie um eine Mitfahrgelegenheit. Nachdem sie mir berichtete, daß sie kein Auto dabeihabe und ich weitergegangen war, fuhr sie davon...

Bei der Rosthütte in der Mitte des armseligen Kaffs klopfte ich an die Tür. Von drinnen antwortete mir die Stimme des Schrottplatzbesitzers, der mich aber nicht hereinlassen wollte. Nach einem befriedigenden Tritt gegen die Tür sah der Junge nur noch Sternchen. Ich ging rein und holte mir aus einem Wandschrank einen Dietrich, sowie aus dem Kühlschrank etwas Fleisch. Eine Bodenplatte rechts vom Kühlschrank fungierte als geheimer Aufzug, mit dem ich in Todds Werkstatt kam. Dort fand ich – wer hätte es gedacht – das Schweißgerät von Mo.

Als nächstes wanderte ich zum Benzinturm im Nordosten, dessen Schloß ich mit dem Dietrich aufknackte und dann einsteckte. Als ich aber drinnen die Leiter



Vom rasanten Full-Throttle-Finale könnte sich selbst »Speed« eine Scheibe abschneiden

berührte, ging ein Alarm los und rief einen Bullen-Hubschrauber auf den Plan. Nach meiner hastigen Flucht besuchte ich den Schrottplatz. Um über das Seil die Wand raufklettern zu können, mußte ich erst die Rolltür mit dem Schloß festmachen. Dann spielte ich Äffchen und sprang auf der anderen Seite der Mauer zum Schrottplatz hinab.

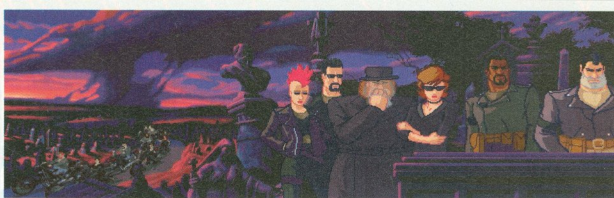
Dort fand ich inmitten eines Haufens alten Blechs eine Radgabel – leider aber auch einen bissigen Köter, der mich zurück auf die Mauer jagte. Beim nächsten Versuch ging ich weiter nach rechts, zu einem Nebenplatz mit mehreren einzelnen Schrottwagen. In einem davon steckte ich das Fleischstück, auf das sich der Kläffer sofort stürzte. Nun schlurfte ich zurück und kletterte auf den großen Kran. Ich steuerte den riesigen Magneten über das Auto, in dem der Hund herumwerkelte, drückte den Knopf und hob Wagen plus Hund einige Meter in die Luft. Jetzt kam ich problemlos an die Radgabel, so daß mir zu meienm Glück nur noch das Benzin fehlte.

Zurück beim Benzinturm faßte ich abermals an die Leiter, lief dann aber nach links hinten, in eine dunkle Ecke. Als die Bullen mich nicht finden konnten, landeten sie. Schnell lief ich zum Vehikel der uniformierten Deppen und benutze erst den Schlauch, dann den Kanister. Nun mußte ich nur noch das Benzin

ansaugen und hatte wieder Stoff für meinen Feuerstuhl.

Der Überfall

Nach wenigen Meilen traf ich im Osten auf eine Polizeisperre. Verdammt! Ich fuhr nochmal zum Benzinturm und löste den Alarm ein drittes Mal aus. Die Polypen stürzten sich auf diesen Köder – und ich fuhr meinen Polecats hinterher. Wenig später traf ich die Jungs auch schon an einer Raststätte – Malcolms Blase machte nicht mehr so richtig mit. Obwohl ich mich beeilte und so schnell wie möglich zu den Toiletten rannte, kam ich zu spät: Der alte Corley lag blutüberströmt am Boden, ich konnte nur noch seine letzten Worte hören. So erfuhr ich, daß die gute Mo in Wirklichkeit seine Tochter war – und jetzt natürlich in höchster Gefahr schwebte!



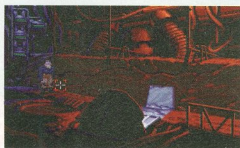
Zur Beerdigung von Malcolm Corley kommen alle Biker zusammen, auch wenn sie sich sonst gegenseitig bekämpfen

Und wieder kam ich zu spät: Mo war fort, ihre Bretterbehausung übel durchwühlt. In den Trümmern fand ich neben einer nutzlosen Kamera auch das Bild, welches sie und ihren Onkel zeigte. Da der Weg nach Osten versperrt war und die Bullen wohl nicht dreimal auf denselben Trick hereinfallen würden, brauste ich nach Westen.

In demselben Schuppen, in dem die Sache angefangen hatte, traf ich auf den Barmann sowie einen Fernfahrer. Beiden zeigte ich das Bild, auf dem der Name einer Farm zu sehen war. Während mir der Barmann genüßlich erzählte, daß ich als Mörder gesucht wurde, wollte letzterer nicht riskieren, durch die Straßensperre zu fahren. Als ich mich hinter dem Haus bei meinem alten Schlafplatz umschaute, kletterte plötzlich Miranda aus dem Müllcontainer. Ich borgte mir einen gefälschten Ausweis von ihr und übergab ihn Emmet, dem Trucker. In seinem Boliden versteckt, gelangte ich durch die Straßensperre.

Burning Bridges

Emmet erwies sich als linker Hund, pumpte Benzin aus meinem Bike und machte sich von dannen. Aber es war wohl nicht sein Tag: Wenige Minuten nach seiner Abreise hörte ich aus der Ferne eine mächtige Explosion. Wie ich später feststellte, war er in einen Überfall der Cavefish-Bande geraten, die seine Zugmaschine just in dem Moment sprengte, als er über die Brücke fuhr. Unschön für ihn, aber noch schlimmer für mich: Ich mußte unbedingt über diese verdammte Schlucht kommen!



Gegen die markierte Stelle (Fadenkreuz) muß getreten werden, wenn alle Anzeigen schwarz sind

Im Inneren des Hauses fand ich unter einem Kissen einen Schraubenschlüssel, mit dem ich die im selben Raum befindliche Kiste aufschloß – und schon waren meine Benzinsorgen beseitigt. Ich brauste nach Osten und fand Emmets auf der Seite liegenden Anhänger. Nachdem ich mich mit dem Schlüssel an den Rädern zu schaffen gemacht hatte, kippte ich den Auflieger vollends um. Ich sammelte etwas Düngemittel ein und fuhr dann auf die Old Mine Road.

In der Folge hatte ich mehrere harte Kämpfe zu überstehen, um an eine Cavefish-Sonnebrille und einen Afterburner zu kommen. Mit dem Dünger war das zum Glück kein Problem: Jeder Gegner, der keine Brille trug, war damit in Windeseile außer Gefecht gesetzt, darunter auch die Tussi mit dem roten Irokesenschnitt. Diese überließ mir ihre Motorsäge, mit der ich den Holzplanken-Glatzkopf um sein Brett erleichterte. Bei dem Typen mit dem Afterburner war das richtige Timing wichtig – ansonsten wäre er einfach davongebraust.

Nun fehlte mir nur noch eine original Cavefish-Brille. Ich wartete, bis der förmlich auf seinem Spezial-Motorrad liegende Höhlenbewohner den Kopf hochstreckte. Dann fuhr ich neben ihn, schlug mit dem Holzbrett zu und wich sofort wieder nach links aus. Nun konnte ich mir (per Rechtsklick) die Brille aufsetzen und fuhr solange auf der Mine Road, bis unten links der Hinweis »CAVE« kam. Per Linksklick schoß ich durch den geheimen Eingang und kam wenig später vor der unterirdischen Cavefish-Festung an. Die Rampe befestigte ich an meinem Bike, machte sie aber schon im nächsten Abschnitt (rechts davon) wieder los. Günstig am Abgrund positioniert, verführte sie meine Verfolger zu einem hinreißenden Stunt.

Ich fuhr weiter zur Brücke und brachte die Rampe in Stellung. Dann brauste der schnellste Biker Amerikas zurück zur Farm und lockte die wartenden Ripburger-Schergen hinter sich her. Nach ihrem Crash machte ich mich per Schraubenschlüssel am hinteren Kotflügel des umgestürzten Wagens zu schaffen, fand einen Ventilator und baute ihn in mein Bike ein. Nun konnte ich mit einem wahnwitzigen Sprung die völlig zerstörte Brücke überwinden.

Bunnies und Karambolagen

Vor Corleys Fabrik angelangt, spazierte ich hinunter zum Stadion. Beim Souvenirladen schaute ich mir die Hemden an, um den Verkäufer abzulenken. Ich schnappte mir den Plüschhasen und spielte etwas mit der Fernsteuerung herum. Dann fuhr ich nach Norden. Beim Minenfeld ließ ich den elektrisch angetriebenen Hasen laufen – Bumm! Die herausgeschleuderte Batterie nahm ich mit, um sie in das Spielzeugauto des Souvenir-Trottels einzusetzen. Ich steuerte den Wagen unter dem Drehgitter hindurch und schnappte mir dann die Kiste mit den Häschen – arme Kerlchen...

Beim Minefeld leerte ich die Kiste aus, sammelte das Plüschtier-Zeugs aber gleich wieder ein. Einzeln ließ ich die Bunnies voranstapfen, um nach jeder Explosion hinterzulaufen und einen neuen Pionier loszuschicken. Bei der Vultures-Gang angelangt, wurde ich nicht sehr freundlich behandelt: Mo hielt mich für den Mörder ihres Vaters und glaubte mir erst, als ich folgende Punkte ansprach: »Let me go, or else...«; »I'll call you names!«; »Diapered Dynamo«. Dann entwickelte die fette Suzi einen Plan, wie wir es Ripburger zeigen könnten.

Beim anschließenden Derby mußte ich mit meinem roten Wagen den gelben Schlitten Mo's frontal rammen – gar nicht so einfach, weil die blaue Karre das verhindern wollte. Über die linke Rampe sprang ich auf den beigen Wagen, den ich dann nach unten und rechts schubste. Irgendwie schaffte ich es, ihn auf die rechte Rampe zu bugsieren. Als ich dann mit voller Wucht die Rampe hinaufschoß, verkeilte sich der beige mit dem blauen Crashcar, und ich konnte die gewünschte Karambolage mit Mo hinlegen.

Indem ich danach brennend zum Ausgang rannte, steckte ich das Stadion in Brand. Schlecht, zumal sich das blaue Auto wieder befreit hatte und Jagd auf mich machte. Als es in den beigen Wagen donnerte, auf den ich mich geflüchtet hatte, sprang ich aufs Dach des Killerwagens und ließ mich ein wenig in der Gegend herumfahren. In einem günstigen Moment sprang ich ab und lief durch das Feuer rechts unten. Ich hatte ja zum Glück 'nen Asbestanzug, die Fahrer des Wagens nicht...

Die Aktionärs-Konferenz

Bei den Vultures erfuhr ich, daß Ripburger nach unserem angeblichen Ableben prompt die Aktionärs-Versammlung einberufen hatte. Nach Mo's Erklärung, wie ich in die Fabrik hineingelangen konnte, sah ich mir die verstreuten Motorrad-Teile an. Neben mehreren anderen Nummern fand ich auch eine, die aus sechs Zahlen bestand. Vorsorglich notierte ich mir diese (154492). Dann kehrte ich zur Fabrik zurück und benutzte den Nebeneingang. Um die geheime Tür zu öffnen, mußte ich gegen die richtige Stelle der Wand treten – und zwar in genau dem Moment, als alle Stromzähler auf »Schwarz« standen. Ich habe ein Foto beigelegt, auf dem die präzise Stelle mit einem Fadenkreuz markiert ist...

In der Eingangshalle fand ich einen im Boden eingelassenen Safe. Durch das Einstellen der obigen Zahl öffnete sich das Ding und verschaffte mir ein Tonband mit Malcolms Testament sowie eine Magnetkarte. Diese benutzte ich im nächsten Raum, um durch die rechte Tür zu kommen. Nach etwas Herumprobieren hatte ich das Prinzip der beiden Hebel erkannt: Mit dem linken stellte ich den Motor des Projektors ab (einmal betätigen), mit dem rechten erhöhte ich die Helligkeit der Lampe (zweimal betätigen). Der Film schmolz und rief den Vorführer herbei.

Während unten im Saal Ripburger vor sich hin stammelte, ging ich in den Nebenraum und setzte Malcolms Band in das Tonbandgerät ein. Außerdem hatte ich ja noch die Fotos von Corleys Ermordung, so daß sich Ripburger nach Fortsetzung der Vorführung plötzlich als Schurke entlarvt sah. Der feige Hund floh natürlich.

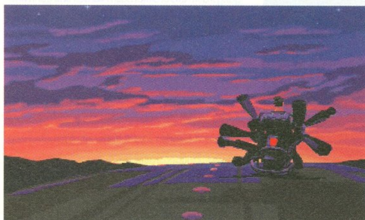
Jumbo frißt Truck

Bei meiner letzten Großtat stand ich unter ständigem Zeitdruck. Nachdem uns Ripburgers Monstertruck gerammt hatte, öffnete ich mit der Eisenstange den Kühlergrill. Danach stieß ich den darüber befindlichen Deckel hoch, worauf Ripburger ihn mit seinem Gehstock wieder schloß. Diesen Moment hatte ich abgepaßt: Gut getimet, schnappte ich den ausgestreckten Stock (vorher anvisieren und nicht das Tätowierungsmenü benutzen, sondern die »P«-Taste!) und stoppte damit den Ventilator. In Windeseile war ich nach hinten geklettert und hatte per Schraubenschlüssel die Benzinleitung ganz rechts gelockert. Fast im selben Moment verschluckte uns der umgebaute Jumbo der Geier-Gang.

Ohne mich am Kugelhagel zu stören, kletterte ich hoch zum Cockpit und schaltete das Computersystem ein. Dann wählte ich folgende Punkte aus: »take off«; »post take off«; »gear«; »raise gear«. Das bremste das Flugzeug gerade noch rechtzeitig vor der Schlucht. Ich kletterte ins Führerhaus des heraushängenden Trucks und bediente auch hier das Bordsystem: »main menu«; »defense menu«; »machine guns«, »control«; »system off«.

Das war's – zumindest für die Kröte Ripburger. Nun mußte ich nur noch ins Flugzeug zurückklettern und nach links gehen, um auf mein Rad zu steigen. Von Malcolms Beerdigung werde ich hier nichts erzählen, und weshalb es mit mir und Mo nichts wurde, geht auch niemanden was an. Ich fahre jetzt ein wenig ins Abendrot – und keine Fragen mehr!

(la)





DAS SPIELE-MAGAZIN FÜR PCs

HERAUSGEBER
Michael Scharfenberger

CHEFREDAKTION
Heinrich Lenhardt (hl) und Boris Schneider (bs);
gemeinsam verantwortlich für den redaktionellen Teil

REDAKTION
Jörg Langer (la), Florian Stangl (fs), Henrik Fisch (hf),
Roland Austinat (ro; freier Mitarbeiter)

CHEFIN VOM DIENST
Babs Schwaiger (freie Mitarbeiterin)

REDAKTIONSASSISTENZ/SCHLUSSREDAKTION
Susan Sablowski

LAYOUT
Journalsatz GmbH

GRAFIKEN
Rolf Boyke

TITEL
Gestaltung: Journalsatz GmbH; Sim Tower © Maxis

GESCHÄFTSFÜHRER
Michael Scharfenberger

ANSCHRIFT DES VERLAGS
DMV Daten- und Medienverlag GmbH & Co. KG
Gruber Straße 46a, 85586 Poing
Telefon: (08121) 7690, Telefax: (08121) 769-199, BTX: DMV#

VERLAGSLEITUNG
Helmut Grünfeldt, Stefan Grajer

ANZEIGENVERKAUF
Anzeigenleitung: Alan Markovic (verantwortlich für Anzeigen)
Mediaberatung: Christoph Knittel, Tel. (08121) 769-376
und Jens Klüver, Tel. (08121) 769-380

ANZEIGEN-DISPOSITION
Edith Hufnagel, Tel. (08121) 769-364

PRODUKTIONSLEITUNG
Otto Albrecht

DRUCKVORLAGEN
Journalsatz GmbH, Gruber Str. 46c, 85586 Poing b. München

VERTRIEBSLEITUNG
Gabi Rupp

VERTRIEB
MZV, Moderner Zeitschriften Vertrieb GmbH & Co. KG
Breslauer Str. 5, Postfach 11 23, 85386 Eching, Tel. 089/319006-0

DRUCK
Druckerei E. Schwend GmbH & Co. KG,
Postfach 10 03 40, 74023 Schwäbisch-Hall

ISSN-Nummer 0943-6693

SO ERREICHEN SIE UNS:
Abonnementverwaltung:
PC Player Abo-Verwaltung, CSJ, Postfach 140220, 80452 München
Tel.: (089) 202 402-50, Fax: (089) 202 402-15
Abonnementpreise:
Inland: 12 Ausgaben DM 72,– (PC Player); DM 168,– (PC Player plus)
Inland: 6 Ausgaben DM 84,– (nur PC Player plus)
Studentenpreis: 12 Ausgaben DM 62,– (PC Player); DM 144,– (PC Player plus)
Europäisches Ausland: 12 Ausgaben DM 96,– (PC Player); DM 192,– (PC Player plus)
Europäisches Ausland: 6 Ausgaben DM 96,– (nur (PC Player plus)
Außereuropäisches Ausland auf Anfrage
Bankverbindung:
Postbank München, BLZ: 700 100 80, Konto: 405 541 807
Abonnementbestellung Österreich:
Abonnementpreis: 12 Ausgaben ÖS 600,– (PC Player); ÖS 1289,– (PC Player plus)
Alpha Buchhandels GmbH, Neustiftgasse 112, A-1070 Wien
Tel.: (02 22) 522 63 22, Fax: (02 22) 522 63 22-20
Abonnementbestellung Schweiz:
Thali AG, Industriestrasse 14, CH-6258 Hitzkirch
Tel.: (041) 85 01 11, Telefax (041) 85 28 85
Einzelheftbestellung:
DMV-Verlag Leserservice, CSJ, Postfach 14 02 20, 80452 München
Tel.: (089) 202 402-50, Fax: (089) 202 402-15
Bestellung nur per Bankeinzug oder gegen Verrechnungsscheck möglich

KOMPLETTLÖSUNG ZU »DARK SUN 2«

IM LAND DER DUNKLEN SONNE

Auch der zweite Teil von »Dark Sun« verbindet gefällige Pseudo-Isometrie mit kniffligen Rollenspiel-Rätseln. Wir zeigen Ihnen den Weg zum Obergegner.

Unser Leser Tobias Posvic aus Zschopau hat sich durch die feindliche Welt von »Wake of the Ravager« gekämpft und verrät Ihnen, wie Sie mit Ihrer Party erfolgreich auf Artefakt-Suche gehen.

Die Templars

Zu Beginn wird Bakula durch Magie getötet, wonach es einen kurzen Kampf mit den Draxans gibt. Dann liest man eine Notiz und erfährt vom Toröffner, daß man sich mit Arslan in Verbindung setzen soll. Diesen findet man in der Taverne »Stitches«, unweit vom Tor entfernt. Der im Hinterzimmer hockende Arslan gibt uns den Auftrag, in das Gebäude der Templar einzudringen und Beweismaterial sicherzustellen. Dann verweist er uns zu Fayina, die wir im ersten Zimmer der im Südosten gelegenen Herberge treffen. Sie hilft uns, in das Templargebäude im Norden zu kommen, verlangt aber eine Gegenleistung. Wir sollen ihre »Diskrepanzen« mit dem Händler Acar bereinigen, welcher im Norden über dem Shadow Square wohnt. Wir begleichen Fayinas Schulden (10000 cp) und kehren zu ihr zurück. Zum Dank gibt's das Klopfzeichen, um in das Templargebäude zu gelangen. Außerdem hält sie noch den Schlüssel für das Hintergebäude der Templars bereit, wo es einige Nettigkeiten zu finden gibt.

Wer Probleme hat, das Geld für Acar aufzutreiben, sollte den Händler Notaku auf dem Shadow Square aufsuchen, der einige Spezialaufträge zu vergeben hat. Als erstes will er Schädel von Giant Skeletons. Diese sammeln wir ein, nachdem wir die Skelette im weißen Gebäude (Südwesten) vertrimmt haben. Für den ersten Schädel erhalten wir 5000 cp, für jeden weiteren 1000 cp.

Im Inneren des Templargebäudes kommt es zum ersten größeren Kampf gegen Templars und Draxans. Nach dem Sieg findet man neben guten Ausrüstungsgegenständen auch die gesuchte Notiz von Kalaobuta, die wir im Anschluß Arslan aushändigen. Öffnet man den Schrank im Templargebäude, kann man sich in den Nebenraum teleportieren. Arslan zeigt einem nun den Weg zur Veiled Alliance, sie befindet sich im südöstlichen weißen Gebäude. Hier muß der Schalter im linken Bassin gedrückt werden, um eine Geheimtür zu öffnen. Wir rennen die Treppen hinunter, wo uns Matthias Morten, der Leiter der Allianz, begrüßt. Nun wendet sich die Party nach Südosten und gerät in eine Versammlung. Nach der Zusammenkunft besuchen wir Romila in ihrer Wohnung (ebenfalls im Südwesten). Sie trägt uns auf, die Draxans in der Pyramide zu töten. Um dorthin zu kommen, sprechen wir mit Aleka. Diese sitzt im Raum mit dem vielen Schriftkram und stempelt Belege ab. Aleka schickt uns zu Tarsala, einer Agentin auf dem Shadow Square. Nachdem wir Tarsala das Passwort »Jaguar Cage« gesagt haben, schickt sie uns zum Templar Kovar, dessen Wohnung sich östlich vom Markt befindet. Kovars Diener hilft einem weiter, wenn man als loyaler Bürger auftritt. Im Hinterzimmer untersuchen wir ein Regal mit Büchern und finden ein Steinmedaillon, mit dem man in die Pyramide im Nordosten gelangt. Dort muß man schlicht und einfach alle Draxans und Templer töten. Die Löcher, durch die immer neue Greater Feyrs kommen, können mit den Deckeln temporär versiegelt werden. Dann begibt man sich zur Mitte des Tempels. Um in den schwarzen Mittelbereich zu gelangen, untersuchen wir das Gitter in der Nähe und schlüpfen hindurch. Wir kommen in ein Hinterzimmer und befinden uns schon bald in der Mitte des Tempels, wo wir alles um die Ecke bringen.

Nach vollbrachter Metzelei sucht unsere Party wieder die Veiled Alliance auf, die gerade von Schergen des Lordwarriors attackiert wird. Mit unserer Hilfe werden die Schurken überwältigt, wonach wir den nächsten Auftrag erhalten. Matthias bittet uns, die drei Artefakte zu suchen, welche zum Spielsieg benötigt werden: den »Fire Ruby«, der »Hammer of Promere« sowie die »Lyre of the Winds. Das vierte Artefakt, der »Cup of Life«, ist bereits im Besitz der Veiled Alliance und befindet sich im südwestlich gelegenen Springbrunnen.



Gegen Feindesmassen helfen großflächig wirkende Zaubersprüche

Die Minen von Tyr

Der gesuchte Hammer soll sich irgendwo in den Minen von Tyr befinden. Also befragt man in der Stadt einen Bergmann und erhält die Auskunft, daß man zu Boric, dem Aufseher gehen soll. Dieser steckt in seinem Büro im Nordwesten. Von ihm kaufen wir für 1000 cp den Schlüssel zur Mine und verlassen Tyr durch den nordwestlichen Ausgang. Die Minen liegen am Ende der Straße. Dort angekommen, erfahren wir nach etwas Herumstöbern, daß mehrere Bergleute auf mysteriöse Weise verschwunden sind, darunter auch der Fahrstuhlführer Blick. Letzterer steckt in einem Raum, der mit grünem Grubengas gefüllt ist. Um dieses zu beseitigen, müssen die Ventilatoren so gedreht werden, daß der Luftstrom an diese Stelle gelenkt wird. Der einzige Ventilator, der sich schon drehen läßt, befindet sich im Norden des Minenkomplexes: Gehen Sie vom Eingangsraum aus dreimal nach Norden und dann nach Osten. In der gleichen Weise müssen alle Ventilatoren auf dem Weg zu Blick gedreht werden.

Wenn man den Armen schließlich befreit hat, kann man den Fahrstuhl benutzen (vom Eingang aus zweimal nach Norden, zweimal nach Westen und dann nach Norden gehen). Falls Sie die umgekippte Lore mit dem fehlenden Rad reparieren, kann die Gruppe vom Eingangsraum aus mit der untersten Bahn direkt zum Fahrstuhl düsen. Mit dem Aufzug geht es in die unteren Bereiche der Mine. Um die Fahrstühle zu benutzen, bläst man erst jedes Ventil des Horns

und steigt dann auf das Gerüst. Mit dem kleinen Hebel wird vorher eingestellt, ob man nach oben oder unten fahren möchte.

Der Hammer Promeres

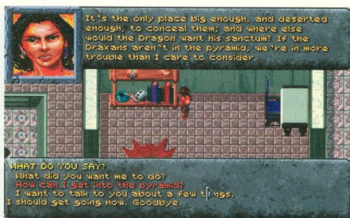
Ganz unten angekommen, findet man neben einem Rastplatz eine Geheimtür in der Nordwand. Da sich diese nicht öffnen läßt, fahren wir wieder nach oben, wo wir auf die Mörder der Bergleute treffen – natürlich machen wir kurzen Prozeß mit ihnen. In ihren Gehirnen verstecken sich widerliche »Intellekt-Verschlinger«, die nur mit magischen Waffen verwundet werden können. Hat man diese getötet, kehrt man in den Raum mit der Geheimtür zurück – und wird sofort von Mind Flayern attackiert. Danach läßt sich die Geheimtür passieren – allerdings wohl zum letzten Mal... Jetzt befindet man sich im »Mind Flayer Underdark«. Gleich am Anfang will uns ein Mann namens Granger helfen. Wir nehmen ihn mit, obwohl wir später feststellen, daß auch er von einem Intellekt-Verschlinger kontrolliert wird. Wir gelangen in den Speisesaal der Flayers. Hier sollte man sich den Spaß machen und das Gift (aus der kleinen Kiste) in die Suppe der Mind Flayers schütten. Man kann beobachten, wie sie nach kurzer Zeit und einigen lustigen Kommentaren das Zeitliche segnen – und kassiert auch noch Erfahrungspunkte dafür. Der Truhe entnehmen wir den Dreiecksschlüssel und verlassen den Raum nach Norden. Nun geht es nach rechts zum Laboratorium, wo man einen Mind Flayer um seinen Schlüssel erleichtert. Mit dessen Hilfe kommt man in einem anderen Raum an eine weitere Truhe mit Dreiecksschlüssel.

Danach laufen wir nach Westen, folgen dem ersten Gang nach Süden und gelangen in eine Arena. Sofort nach Erscheinen der ersten Monster schnappt sich ein Partymitglied den Grappling Hook und schwingt sich zum Gamemaster hinüber. Dieser hinterläßt uns einen dritten Dreiecksschlüssel. Nun kann man sich nach Norden wenden. Wir verwenden alle Dreiecksschlüssel, um die Tür zu öffnen. Im Raum dahinter befindet sich der Oberste Mind Flayer mit zahlreichen Schergen und Sklaven. Man muß alle töten und schließlich das Elder Brain zerstören. Vom toten Chef der Mind Flayer stehlen wir den Schlüssel und öffnen den Raum im Osten, in dem sich neben einer Raststätte auch eine Truhe mit einem weiteren Schlüssel befindet. Dieser öffnet die obere Tür, durch die man zur Ruhestätte Promeres kommt. Töten Sie die Earth Drakes und berühren dann den Hammer. Nun greifen zwei Obsidian-Golems an. Wenn diese besiegt wurden, hat man das Artefakt endlich sicher. In der Kiste daneben ist übrigens noch ein Set hochwertiger Plattenrüstung – unbedingt mitnehmen! Der mit Schutt blockierte Eingang wird mit Hilfe des gefundenen Hammers freigelegt, ebenso der verschüttete Eingang am Anfang des Mind Flayer Underdarks. Nun kann man die Minen wieder verlassen und die Allianz aufsuchen.

Der Feuer-Rubin

Unsere nächste Aufgabe ist es, den Fire Ruby zu beschaffen. Um ins Gebiet des Vulkans zu gelangen, geht man in den nordwestlich gelegenen Geheimraum der Allianz. Im rechten Raum finden wir zwei Teppiche an der Wand, von denen der linke einen Vulkan zeigt. Dem umgefallenen Ständer wird eine glühende Kohle entnommen, womit man den linken Teppich berührt. Durch mutiges Hindurchsteigen gelangt man ins Gebiet der Ringing Mountains. Östlich vom Ankunftsort töten unsere Helden zwei Fire Drakes, deren Häute später Notaku verkauft werden können. In der Nähe eines südlich gelegenen Magmasees befindet sich ein junger Verini namens Prosser, der vor den Fire Elementals gerettet werden muß. Bald darauf wird man in einem Hinterhalt von Draxans überfallen, die man natürlich ebenfalls besiegt. Außerdem ist noch ein Lager der Draxans im Südwesten, wir eliminieren auch diese Gegnerschar. Im Osten findet sich eine Leiche, der wir die Schriftrolle abnehmen. Nun führt unser Weg zum Eingang des Tempels der Verini. Der Wache händigen wir die Schriftrolle aus und helfen bei der Verteidigung des Tempels. Nach einem Meeting der Verini, dem wir beiwohnen, verweist uns die Händlerin Chander an Fori, eine Geschichtenerzählerin. Von dieser erhalten wir den Auftrag, den Tod eines gewissen Sorvals aufzuklären. Vorher bitten wir aber Nortemus, den Führer der Verini, um Erlaubnis. Fragen Sie alle möglichen Leute nach dem Fall aus, so erfahren Sie interessante Details. Schon am »Unfallort« (im Südflügel des Tempels) werden wir fündig: Bei der umgefallenen Statue stellen wir etwas Glasstaub sicher, den wir von Kell oder Zydeko untersuchen lassen (beide wohnen im Nordflügel). Letzterer benötigt für eine richtige Analyse mehr von dem Material. Der Magier schenkt uns übrigens einige Schriftrollen und kann aus einem Crystal Sword eine extrem gute magische Waffe machen.

Wir setzten unsere Untersuchung fort und inspizieren die Wohnung von Sorval, die ebenfalls im Nordflügel liegt. Hier findet man ein Buch, in dem von den »Eyes of the Beast« die Rede ist. Wir untersuchen die entsprechende Statue am Magmasee und finden in ihren Augen eine Schriftrolle, die wichtige Notizen Sorvals enthält. Nachdem wir mit Nortemus Rücksprache gehalten haben, fordert dieser die anderen Tempelmitglieder zur bedingungslosen Zusammenarbeit mit uns auf. Als nächstes suchen wir den Vizechef der Verini auf: Galinix. Der hat seine Wohnung gegenüber von Sorval, will uns aber nicht hineinlassen. Rhone, eine Wache vom Tempeleingang, hilft uns netterweise. Ihrem Plan entsprechend, verstecken wir uns in Sorvals Wohnung hinter der Tür. Nach kurzer Zeit wird Galinix fortgelockt, während wir mit dem von Rhone erhaltenen Schlüssel in seine Wohnung gehen und mehrmals den Papierhaufen untersuchen.



Die bösen Draxans halten sich in der Pyramide versteckt. Unser Auftrag: ausräuchern!

Als nächstes befragen wir die Leute im Südflügel. Im Nordosten treffen wir unseren jungen Freund Prosser wieder, dem wir das Leben gerettet haben. Er hat dem »Unfall« beigewohnt und gibt uns nach genauerem Nachfragen ein Buch, das er bei Sorval gefunden hat. Nortemus sagt uns nun, daß wir in den Archiven nach dem Journal von Sorval suchen sollen. Wir finden es und stoßen dabei im Buchrücken auf einen versteckten Schlüssel. Der kurz daraufhin auftauchende Galinix will uns glauben machen, daß der Schlüssel zu einer Tür im Südflügel paßt, die aber schon lange nicht mehr existiert. Wir mißtrauen ihm und fragen den Schmied im Nordflügel. Dieser stellt übrigens eine gute Waffe her, wenn man ihm die Klauen eines Fire-Drake-Skeletts bringt. Elovan teilt uns mit, daß der gefundene Schlüssel zu einem Amulett gehört, welches er einst für Sorval angefertigt hat. Er heißt uns, im Mausoleum bei der Leiche Sorvals vorbeizuschauen. Als wir am Mausoleum ankommen, finden wir das Grab jedoch geplündert vor.

Im Vulkan

Wenig später erreicht uns die Nachricht, daß der Händler Ulbin verhaftet wurde. Rhone gestattet uns einen Besuch des Verdächtigen im Gefängnistrakt des Nordflügels. Der Wärter hilft uns, dem Händler Angst einzujagen. Schließlich packt der Dieb aus und gesteht, daß er das Amulett in der Besucherecke (am Rastplatz) hinter einem losen Wandstück versteckt hat. Wir sausen sofort los und sichern uns das Amulett, womit wir auch beweisen können, daß Galinix der Mörder und der Unfall keiner war. Bevor wir aber Nortemos warnen können, verstirbt dieser mit lautem Schrei auf eher unfreiwillige Weise. Eben jetzt droht auch noch das Siegel des Vulkans zu brechen. Da nun nur noch der Fire Ruby das Siegel schließen



O' weh: »Bad Boy Joerg« hat nur noch ein Drittel seiner Lebenspunkte.

kann, marschieren wir auf der freigewordenen Treppe zum Vulkan hinunter, wo wir uns sofort nach Süden wenden. Nachdem man einige lästige Fire Drakes beseitigt hat, geht es nach Osten weiter. Plötzlich bricht ein Teil der Decke ein, auf der sich mehrere Kinder befinden. Wir rasen zum Stalagmiten und benutzen unseren Grapling Hook damit – schon sind die kleinen Verinis gerettet, die wir noch schnell bis zur Wendeltreppe eskortieren.
Nun gehen wir zurück nach Osten und von da nach Norden. Ganz im Nordosten liegt der sterbende Galinix, mit dem man sich noch ein letztes Mal unterhalten kann. Will man im Anschluß die schmale Brücke Richtung Westen überqueren, zerstört sie ein gemeiner Templar per Feuerball. Wir töten alle erscheinenden Gegner, am besten mit Feuerbällen, Eisstürmen und anderen großflächig wirkenden Zaubern. Die kaputte Brücke passieren wir mit unserem Grappling Hook und gelangen schließlich ins sogenannte Stonemaze. Versuchen Sie, durch Herumprobieren über die Trittplatten auf die andere Seite zu gelangen. Von dort gehen wir direkt bis zum Mittelpunkt der Umzäunung, wo wiederum einige Draxans lauern. Nach dem Kampf wendet man sich nach Süden. An einer Stelle kann man durch die Umzäunung springen und landet in einem Bereich, der neben einem Templar jede Menge Skelette enthält. Der Templar macht aus den Kalkresten Skeletton Warriors und liefert uns einen kurzen Kampf. Im Anschluß daran finden wir endlich den Fire Ruby (auf einem Podest südlich der momentanen Stelle). Sobald wir ihn aufnehmen, erscheint eine Trittplatte, über die wir den Vulkanbereich komfortabel verlassen können. Zurück bei den Verini, wenden wir den Fire Ruby auf das Siegel an und haben damit das Völkchen gerettet. Nach Tyr gelangen wir, indem wir den Fire Ruby mit dem rechten Teppich im Mittelbereich des Tempels verwenden.

Die Leier der Winde

Als nächstes schickt uns die Veiled Alliance zum Siltsee. Vorher ist aber eine kleine Vorarbeit nötig: Der entsprechende Teleport-Wandteppich ist kaputt und muß erst repariert werden. Also packen wir ihn ein und laufen von Tyr aus nach Süden. Unser Ziel ist die Oase der Jann, wo wir im nordwestlichen Zelt eine Weberin treffen. Sie benötigt für die Reparatur appetitliche Würmerfarbe (worm dye) und etwas Faden von der Robe eines Templars. Die Farbe können wir bei Notaku kaufen oder in einer der Truhen der Allianz finden. Südlich der Oase stoßen wir auf einen einzelnen Templar (töten, verjagen oder reinlegen), dessen Robe wir (per »Use«) um den gesuchten Faden erleichtern. Danach kann die Weberin zu arbeiten beginnen; etwa zwei Tage später ist sie fertig. Man hängt den Teppich wieder an den Ständer, von dem man ihn abgenommen hat. Nun aktiviert man den Teppich mit dem Fächer aus der Truhe der Veiled Alliance. Freudig teleportiert sich die Party zum Siltsee, mitten in ein von Riesen bewohntes Dorf. Wir reden mit Kiril und erfahren von den drei aktuellen Problemen der liebenswürdigen Giganten: eine Insektenplage, die bösen Beasthead Giants sowie die noch widerlicheren Air Drakes. Letztere haben Kirils Kind entführt, was für eine Gemeinheit!
Der Baumstumpf im Dorfzentrum dient als Verbindung mit Tyr, außerdem befindet sich in Kirils Haus ein Rastplatz. Aus dem Haus Veldens nehmen wir den Mast mit, aus dem obersten Gebäude die Leinwand. Zwei im Osten gelegene Tunnel dienen dazu, die Insel zu verlassen. Wir stapfen zunächst durch den unteren und gelangen so zu einem weiteren Eiland, auf dem ein Farmer ebenfalls mit Insekten zu kämpfen hat. Wir können ihm mit dem bereit stehenden Spray helfen (weshalb tut er das nicht einfach selbst?). Der obere Tunnel der ersten Insel führt in ein Gangsystem, durch das wir auf die dritte Insel kommen. Das herumliegende Ruder wird natürlich eingesackt. Etwas später treffen wir den Gatten Kirils, Davin, der uns einige Tips gibt. Zurück im Gangsystem, benutzt man etwa in der Mitte den Ausgang nach Norden. Dort treffen wir auf einen Beasthead Giant, der uns den Auftrag erteilt, Keign und seine Bande zu töten, die für das schlechte Image der Riesenschädel verantwortlich sind. Unsere Party watschelt zum Boot, wo sie den Mast, das Ruder und die Leinwand benutzt. Danach wird zur nahegelegenen Insel gerudert, wo sich Keign aufhält.
Wir töten die Bösewichte und klauen Keign den Schlüssel. Mit der herumliegenden Axt trennen wir ein Seil vom Baum ab. Dieses wird nun an der defekten Brücke benutzt, die wir überqueren. Nachdem man den Alkolyten Drisha per Schlüssel aus dem Käfig befreit, gibt es wieder etwas Gelaber zu hören. Durch den Tunnel wird das Gebiet verlassen, wodurch wir zu einer Art Hochebene gelangen.

Flötenspiele

Als erstes betreten wir die Hütte, in der sich die Riesin Melantha aufhält. Von ihr erfahren wir, daß die Air Drakes die Lyre of the Winds in ihrem Nest verstecken. Sie läßt uns nach den beiden Teilen einer magischen Flöte suchen; der erste liegt irgendwo im Westen, der andere im Nordwesten. Brechen Sie von außen mit einer Brechstange eine Holzplanke aus der Hütte und benutzen diese an der engsten Stelle der westlichen Schlucht. Wir marschieren über die improvisierte Brücke und legen sämtliche Hebel um, die wir finden. Einer davon ist defekt – kein Problem, mit dem herumliegenden Ersatzteil wird er repariert. Nun kommen wir an den ersten Teil der Flöte. Ein kleiner Tip am Rande: In diesem Gebiet sollte man den psionischen Zauber »Energy Containment« verwenden, da er vor sämtlichen Elementen schützt. Das solcherart verzauberte Partymitglied braucht nur noch zum Führer bestimmt zu werden, schon ist die Party vor Feuer- und Blitzfallen sicher.
Wir marschieren zurück über die Brücke und verlassen das Gebiet durch den nordwestlichen Ausgang. Dort treffen wir den Meister des Alkolyten. Wir folgen dem Pfad Richtung Norden, wo zahlreiche Air Elementals auf uns warten. Betätigen Sie auch hier wieder alle Hebel. Den Stein vor der Höhle des mittleren Bereichs rollen wir weg und stiefeln hinein. Drinnen wendet man sich nach Süden, bis man auf ein Podest stößt. Nun kann die Flöte endlich zusammengefügt werden. In Melanthas Hütte bläst man auf dem magischen Instrument, worauf ein Teil der Air Drakes die Flucht ergreift. Jetzt läuft unsere Party nach Nordwesten, wo uns eine Steinplatte wegteleportiert. Im neuen Gebiet angekommen, tritt man auf die nördliche Steinplatte, was eine Barriere senkt, die uns bislang von den Drakes trennte. Man betritt das Nest der Air Drakes und besiegt die Flugechsen in einem schweren Kampf. Nach dem Sieg befreit man die Tochter Kirils, die uns zum Dank einen Stalker Cloak schenkt (macht den Träger unsichtbar). Jetzt greifen wir uns die Lyre of the Winds und verlassen das Nest durch den nahegelegenen Gang. Im Dorf kann man sich beim Schmied noch eine gute Rüstung aus Air-Drake-Haut machen lassen. Mit Hilfe des Baumstamms geht es zurück nach Tyr.

Die Urne Utacis

Matthias verrät uns erstmal weitere Einzelheiten: Der Lordwarrior will mit Hilfe der »Urn of Utatci« das Tarrasque freilassen, ein Ungeheuer von unvorstellbarer Zerstörungskraft. Deshalb sollen wir die Urne rechtzeitig verschließen, und zwar mit den vier Artefakten. Nachdem auch Romila einige Infos von sich gegeben hat, machen wir uns – ausgeruht – zum Lordwarrior auf. Der Eingang zu dessen Crypt liegt

in einem Gebäude im Norden von Tyr und gleicht einem Safe. Man muß jedes der vier Artefakte mit dem Eingang benutzen. Gleich nach Betreten der Grabstätte treffen wir auf einen Templar, den wir verwunden, aber nicht töten. Er erzählt uns darauf, daß das Allianzmitglied Nnamdi in einem Loch nordöstlich des Eingangs gefangen ist und der oberste Templar Jumah durch die äußerste Nische im Südwesten erreicht werden kann. Außerdem gibt er uns einen Schlüssel, mit dem man in den großen Raum im Norden gelangt. Man begibt sich zu dem Loch im Nordosten und steigt hinab. Mit dem Grappling Hook geht's nach der Befreiungsaktion wieder nach oben. In den zahlreichen Nischen findet man neben einigen Monstern auch Schätze – in den Gittern am Boden sind jedoch oft Fallen versteckt.

Als nächstes laufen wir zu der Nische im Südwesten, durch die wir ins Untergeschoß kommen. Nach einem kurzen Gespräch entbrennt ein Kampf mit Jumah und seinen Schergen. Eine zweite Nische führt von hier in einen noch tiefer gelegenen Raum. In der westlichen Nische entdecken wir einen Rod of Lightning, den wir bald benötigen werden. Jetzt kann man wieder ganz nach oben trippeln. Im Westen finden wir einen gefesselten Templar, den wir vom Namen her schon kennen: Kovar. Von ihm erfährt man, daß in dem Raum im Norden die Tür nur mit Hilfe des Rod of Lightning zu öffnen ist. Sofern wir das wollen, begleitet er uns auch ein Stückchen. Im Norden öffnen wir die Tür mit dem Schlüssel (den gibt's von Jumah oder vom Templar am Eingang). Das Portal in diesem Raum wird mit dem Rod of Lightning gesprengt. Nach einem weiteren Kampf finden wir links, neben einigen Büchern, einen Sarkophag. Daraus entnimmt man einen Stab und geht auf die rechte Seite zur Feuerstelle, wo er mit den herumliegenden Element-Duplikaten benutzt wird. Daraufhin erhält man vier zu den jeweiligen Elementen gehörende Runen. Diese werden in ihre Gegenstücke in das Portal eingefügt. Nun kann man durch das magische Tor zum Temple of Cosmos gelangen.

Das Finale

Kurz nach unserer Ankunft treffen wir auf Aravinda, die einige weitere Details über den Lordwarrior loswerden will. So erzählt sie einem, daß man unbedingt das Zepter braucht, welches ihr gestohlen wurde. Außerdem erfahren wir, wie die Urn of Utatci zu versiegeln ist: Jeder Figur in der Tempelmitte muß das Artefakt seiner jeweiligen Sphäre in die Hand gelegt werden. Lassen Sie Ihre Leute unbedingt von Aravinda heilen, bevor Sie sich an den Endkampf wagen. Das Mädel stirbt zwar während der Prozedur, aber schließlich ist unsere Mission wahnsinnig wichtig, so daß es uns nicht weiter stört.

Nun holt man sich von den Skeletten im Norden das erwähnte Zepter. Berühren Sie damit alle vier Tempeleingänge, um sie passierbar zu machen. Außerdem kann man z.B. den Eingang, der von den Erdelementen bewacht wurde, von einem zauberkundigen Partymitglied derselben Elementklasse berühren lassen, um einen wertvollen Kampfgefährten herbeizurufen. Genauso verfährt man – entsprechend befähigte Kleriker oder Druiden vorausgesetzt – bei den anderen Eingängen. Betreten Sie erst dann die Tempelmitte, wenn alle Eingänge freigekämpft sind – der letzte Kampf wird auch so schon schwer genug. Anläßlich des Showdowns treffen wir auf Skelett-Krieger, verschiedene Elementargeister, den riesigen Tarrasque sowie Herrn Lordwarrior höchstpersönlich. Man sollte unbedingt die Zauber »Haste«, »Stone Skin« und »Improved Invisibilty« anwenden, bzw. verwandte Sprüche. Auch »Energy Containment« macht sich hier mal wieder bezahlt. Eliminieren Sie als erstes den Tarrasque. Danach kommt der gegen Zaubersprüche weitgehend immune Lordwarrior an die Reihe, erst danach die Statisten. Nachdem das Gemetzel beendet ist, benutzen wir unsere Artefakte mit den vier Figuren, die um die Urne stehen. Daraufhin wird der Aschebehälter versiegelt und die Gefahr ist gebannt – Gratulation! (la)

KLEIN & FEIN

Terminal Velocity



Tolle Waffen bescheren unsere Cheat-Codes zu »Terminal Velocity«

Im flotten 3D-Actionspiel »Terminal« Velocity von 3D Realms sind einige sehr nützliche Cheat-Codes versteckt. Unser Leser Thomas Niederreiter aus Dietramszell hat sie zusammengestellt.

Mit »TRIGODS« werden Sie unverwundbar, »TRISHLD«stellt die Schilde auf maximale Leistung und »TRINEXT« warpt den Spieler in den nächsten Level. Ein Hover-Pad wird mit »TRIHOVR« aktiviert, »MANIACS« schaltet den Nachbrenner ein und nach »TRSCOPE« taucht ein (sinnloses) Oszilloskop auf dem Bildschirm auf.

Noch schneller als mit dem Nachbrenner fliegen Sie mit »TRIBURN«, »TRFRAME« schaltet die Anzeige der Framerate ein und »3DREALM« aktiviert einen Rauchmodus. Mit »TRIFIRx« legen Sie sich eine Reihe nützlicher Extras zu, wenn Sie für »x« eine Zahl von 0 bis 9 eingeben. »0« steht für Unverwundbarkeit, »1« für die »P.A.C.«-Waffe, »2« für die »ION«-Waffe, »3« für die »R.T.L.«-Waffe, »4« für die »M.A.M.«-Waffe und »8« für den Nachbrenner.

In der registrierten Version steht zusätzlich die »5« für die »S.A.D.«-Waffe, die »6« für die »S.W.T.«-Waffe und die »7« für die »D.A.M.«-Waffe. »9« macht Sie zeitweise unsichtbar.

Sim Tower

Zu wenig Barschaften bei »Sim Tower«? Keine bange, Patrick Zielatkiewicz hat ein wenig an den Speicherstellen herumgespielt und sich so über eine Milliarde Dollar verschafft. Laden Sie mit einem Hex-Editor einen beliebigen Spielstand (mit der Endung ».tdt«) und verändern Sie die erste Zeile so, wie es unser Bild zeigt. Sie sollten aber nicht noch ein viertes mal den Wert »9A« eingeben, da sich sonst der Betrag in Schulden verwandelt. Der zweite Wert in der Zeile steht übrigens für die Anzahl der Sterne - auch hier verändern Sie den Wert auf eigene Gefahr. Also immer vorher den Spielstand sicherheitshalber kopieren!

```
DiskEdit
Wählen     Bearbeiten     Finden     Optionen     Tools     Hilfe
C:\ZIP\JENS.TDT                                             Offset 7
Cluster 21341 - Sektor 341863                               Hex  7
          +0 +1 +2 +3 +4 +5 +6 +7 +8 +9 +A +B +C +D +E +F   0   4   8   C
00000000  00 24 02 00 9A 9A 9A 00 00 00 00 00 6D ED FF FF   .$..ÜÜÜ.....m...
00000010  F1 0E 00 00 2D 03 08 00 00 00 00 00 01 00 FF FF   ±♫..-...........
00000020  FF FF FF FF FF FF 89 04 A2 0D 00 00 00 00 02 00   ......ë.ó♪......
```

So muß der Spielstand von »Sim Tower« aussehen, um 1 Milliarde Dollar zu erhalten

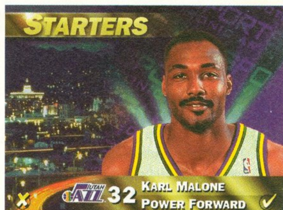
Chaos Control

Wer bei »Chaos Control« die einzelnen Missionen direkt anwählen will, lädt die Datei »C:\CHAOS\CHAOS.SAV« in einen Hex-Editor und ändert das vierte Byte in der ersten Zeile folgendermaßen: »01« für die erste Mission, »03« für die zweite, »04« für die dritte, »05« für die vierte und mit »07« gelangen Sie in die Schlußsequenz.

Descent

Zu Interplays 3D-Feger »Descent« entdeckte unser Leser Jürgen Meier aus München neue Cheat-Codes. Zuerst müssen Sie den Ramones-Schlachtruf »GABBAGABBAHEY« eingeben und dabei auf die Tastaturbelegung achten: Auf deutschen Keyboards ist das »Y« ein »Z«!

Nur in der Vollversion schalten Sie mit »BIGRED« alle Waffen ein, mit »BUGGIN« den rasanten Turbo-Modus ein oder aus, markieren mit »FLASH« den Weg zum Exit und legen die Waffen der Roboter mit »AHIMSA« lahm. Um im Kartenmodus alle Secrets zu sehen, drücken Sie einfach »Alt+F«.



Wir haben die besten Spieler für Ihr Dream-Team zusammengestellt

NBA Live '95

Christian Heneka aus Bruchsal-Büchenau hat sich die Mühe gemacht, bei »NBA Live '95« die stärksten Spieler herauszusuchen, damit Sie sich Ihr Dream-Team zusammenstellen dürfen.

Weitere Tips: Wenn ein Spieler häufig gefoult wird, sollten Sie mit ihm möglichst oft von der Dreier-Linie werfen. Meistens wird er dann gefoult und Sie erhalten drei Freiwürfe. Klebt ständig ein Gegenspieler an Ihnen, laufen Sie einfach mit ihm an einem anderen Spieler dicht vorbei, denn dann bleibt der Gegner meist daran hängen.

Drei-Punkte-Würfe leicht gemacht: Wenn Sie gedeckt werden, täuschen Sie einen Wurf mit einem kurzen Druck auf den Wurfknopf an. Wenn der Gegner in der Luft ist, springen Sie selbst und werfen, sobald der Wurfarm den höchsten Punkt erreicht hat. **(fs)**

Position	Spieler	Team	Stärke
Center	Hakeem Olajuwon	Houston	86,8125
Center	Alonzo Mourning	Charlotte	80,6875
Center	Shaquille O'Neal	Orlando	83,625
Center	Patrick Ewing	New York	83,875
Center	Rick Smits	Indiana	78,5
Small Forward	Dominique Wilkins	Boston	80,0625
Small Forward	Scottie Pippen	Chicago	85,25
Small Forward	Grant Hill	Detroit	82,1875
Small Forward	Chris Webber	Washington	83,9375
Small Forward	Clifford Robinson	Portland	80,625
Point Guard	John Stockton	Utah	80,75
Point Guard	Rod Strickland	Portland	80,4375
Point Guard	Kenny Anderson	New Jersey	80,1875
Point Guard	Anfernee Hardaway	Orlando	84,125
Point Guard	Kevin Johnson	Phoenix	82,5625
Power Forward	Shawn Kemp	Seattle	86,625
Power Forward	Karl Malone	Utah	85,8125
Power Forward	Larry Johnson	Charlotte	81,5
Power Forward	Derrick Coleman	New Jersey	84,6875
Power Forward	Dennis Rodman	San Antonio	82,3125
Shooting Guard	Regie Miller	Indiana	81,1875
Shooting Guard	Latrell Sprewell	Golden State	83,125
Shooting Guard	Isaiah Rider	Minnesota	80,125
Shooting Guard	Mitch Richmond	Sacramento	81,5625
Shooting Guard	John Starks	New York	79,625

TECHNIK TREFF

Sie fragen, wir antworten:

Tips und Tricks rund um den PC

Lahmer AMD-Prozessor

Von einer Ihrer CD-ROMs habe ich die im folgenden genannten Leistungsmessprogramme heruntergeladen und sie sogleich in zitternder Erwartung ausprobiert. Leider war das Ergebnis alles andere als erbaulich. Thruput: Die CPU meines neuen 100 MHz 486ers mit 256 KByte Cache ist 0,75 mal so schnell wie die eines 486DX/50 mit 256 KByte Cache, sollte meiner Ansicht nach aber doppelt so schnell sein! 3DBench: Im »Pentium gegen DX4«-Test in PC Player 7/94 haben Sie einen DX4/100-PCI-Computer der Firma Vobis getestet, welcher beim 3DBench 55,1 Frames/s schaffte, meiner hingegen schafft mit 43,4 Frames/s nicht mal soviel wie ein DX2/66 mit 45,4 Frames/s.

(Christian Wyniger, CH-Bern)

Generell ist der AMD 486DX4/100 etwas langsamer als der selbe Chip von Intel. Intel spendierte ihm 16 KByte Cache, AMD nur 8 KByte. Außerdem kann der Intel-Prozessor wesentlich schneller multiplizieren als die AMD-Variante. Bei einer derart krassen Leistungsabnahme, und dann noch gegenüber einem wesentlich langsameren DX/50-System, ist allerdings noch etwas anderes oberfaul. Wir tippen darauf, daß mit dem Cache etwas nicht in Ordnung ist. Da gibt es mehrere Möglichkeiten: 1) Der Cache ist per BIOS abgeschaltet. Wenn Sie ihn dann aktivieren, und der Computer läuft wesentlich schneller, war das der Fehler. 2) Der PC stürzt nach dem Aktivieren ab. In dem Fall haben Sie entweder defekte oder gar keine Cache-Bausteine auf dem Board. In der Vergangenheit sind auch Cache-Bausteine aufgetaucht, die überhaupt keine Silizium-Innereien besaßen (»Placebo«-Chips). In allen Fällen ist ein Gang zum Händler fällig. 3) Der Cache ist aktiviert, aber die Wait-States für das Lesen und Schreiben des Caches stehen auf 2 oder mehr. Dann hat Ihnen der Händler billige und langsame Cache-RAMs angedreht, die dem System nichts bringen. Auch dann sollten Sie den Weg zum Händler nicht scheuen.



AMDs 486DX4/100 ist zwar nicht ganz so schnell wie die Intel-Variante. Daß er aber langsamer als ein 486DX/50 ist, kann nur an einem vermurksten Cache auf dem Motherboard liegen.

Was bitteschön sind EDO-RAMs?

Ich bin Besitzer eines 386SX/25 und will mir nun einen Pentium von Vobis kaufen. Seit neuestem wird man beim Kauf eines Basis-Moduls vor die Wahl gestellt, dieses mit Cache oder mit EDO-RAMs zu kaufen. Meine Frage ist nun, was nun genau ein EDO-RAM ist und ob man diesen oder den normalen Cache kaufen sollte?

(Rene Oschatz, Blankenhain)

Grob gesagt sind EDO-RAMs eine verbesserte Version der normalen RAMs. Mittels eines technischen Tricks können diese Daten schneller liefern als normale RAMs. Beim Schreiben sind sie dagegen genau so schnell wie herkömmliche RAMs. Schon aus diesem Grund sollte man den Cache immer vorziehen, denn der ist auch beim Schreiben schnell. Darüber hinaus muß der Chipsatz auf dem Motherboard diese RAMs unterstützen. Und ein Technik-Laie kann EDO-RAMs nicht von üblichen RAMs unterscheiden. Ein Griff in die falsche Kiste beim Händler und schon haben Sie normale RAMs im System, für die Sie aber trotzdem mehr Geld auf den Tisch gelegt haben. Ideal ist dagegen eine Kombination von Cache und EDO-RAMs.

Parity Check

Auf der DOS-Ebene blendet der Bildschirm nach einer Betriebszeit von etwa ein bis zwei Stunden auf einen beliebigen Tastendruck hin die Meldung »Parity Check« ein und reagiert danach auf keinerlei Eingabe mehr, so daß ich einen Reset auslösen muß. Kann ich die Paritäts-Prüfung über das AMI-BIOS oder einen MS-DOS-Befehl unterdrücken? Ist diese Unterdrückung sinnvoll oder gibt es einen anderen Weg, dieses Problem zu lösen?

(Thomas Menge, Bad Oeyenhausen)

Wenn der »Parity Check« in einem PC auftaucht, ist das immer ein Signal, daß die RAMs ihren Inhalt nicht sicher behalten können. Das kann an übertuneten BIOS-SETUP-Einstellungen, an einem Virus, defekten RAMs, einem kaputten Chipsatz, einem schadhaften Motherboard oder sogar an einem fehlerhaften Prozessor liegen. Erster Schritt: BIOS-Setup-Einstellungen auf die Grundwerte zurücksetzen oder alle Werte, die RAM-Zugriff betreffen auf „möglichst langsam" einstellen. Einen Virus überprüft man zum Beispiel mit einem möglichst neuen Virus-Testprogramm. Falls das nicht gefruchtet hat, läßt sich das problem nur noch mit viel Glück lösen: Vorsichtig alle RAMs und alle Chips auf dem Motherboard festdrücken. Die lockern sich nach einer Weile Betrieb manchmal. Alle Steckkarten ausbauen und wieder einsetzen. Wenn das alles nichts geholfen hat, gibt es keinen Ausweg: Dann ist ein Motherboard-Wechsel fällig.

Abschalten kann man der „Parity Check" bei einigen Motherboards, allerdings ist das in den meisten Fällen nicht sinnvoll. Er ist nämlich gerade dazu da, daß dann nichts mehr geht. Falls die Daten in den RAMs nicht mehr stimmen, kann der PC den größten Unfug anstellen, wie zum Beispiel falsche Daten in die FAT der Festplatte schreiben. In dem Fall wären dann alle Daten auf der Festplatte verloren. Da dieses Risiko keiner eingehen will, sagt der PC lieber: »Stop, nichts geht

TIPS & TRICKS

mehr!«.
Daß der Fehler erst nach ein paar Stunden Betrieb auftritt, erklärt sich so: Der Computer wärmt sich im Betrieb auf. Alle Bauteile, ob Silizium in den Chips oder Leiterbahnen auf der Platine, dehnen sich dadurch aus. Der Defekt, der bei einem kalten System noch nicht in Erscheinung trat, wird durch die Erwärmung verstärkt, und irgend wann kracht es dann.

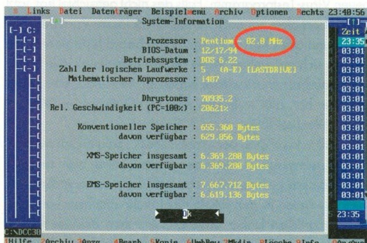
Bildschirm in schwarz

Als ich meine 486DX2/50 von 4 auf 8 MByte RAM aufrüstete und meinen PC einschaltete, piepte mein PC nur als er booten sollte. Der Bildschirm blieb schwarz. Was soll ich tun? ***(Andreas Sangl, Reinheim)***

Einfachste Möglichkeit: Die SIMMs stecken nicht richtig in den Fassungen. Da genügt ein vorsichtiger aber bestimmter Druck, um sie richtig einschnappen zu lassen (ist uns auch schon passiert). Dann müssen alle SIMMs die selbe Zugriffszeit haben. Wenn die vorhandenen 4 MByte aus RAMs mit 70 ns Zugriffszeit bestanden, müssen die neuen auch 70 ns haben; nicht mehr und nicht weniger. Die Zugriffszeit kann man an der Beschriftung der Bausteine auf den SIMMs erkennen. Steht dort zum Beispiel »HM511000AJP-70«, dann bedeutet das hintenangestellte »-70«, daß es sich um Typen mit 70 ns handelt. Andere RAM-Firmen haben ähnliche Beschriftungen.
Weiterhin gab es Probleme mit SIMMs, die neun Chips besaßen und mit SIMMs gemischt wurden, die nur 3 Chips hatten. Dann könnte eines der SIMMs schlichtweg defekt sein. Alle diese Möglichkeiten können Sie prüfen, indem Sie die neuen 4 MByte wieder entfernen. Wenn das System dann wieder bootet, lag es an einer der genannten Fehlerquellen. Der GAU tritt allerdings ein, wenn das System auch dann nicht arbeitet. Dann haben Sie durch das Aufrüsten des Speichers wahrscheinlich irgend etwas zerstört.

Pentium mit 82 MHz

Ich habe einen Pentium/90. Warum zeigt das Programm DCC (von Eurer CD) an, daß ich nur 82 MHz habe. Wenn



Bei diesem Computer scheint der Pentium mit 82 MHz zu laufen. Eventuelle Ursache: ein langsamer Pentium/90 oder ein viel zu schneller Pentium/75.

Euch das hilft: Die Messung mit dem Programm 3DBench zeigt 71,4 Frames/s an. ***(Tobias Miller, Burghausen)***

Nein, bei unserem Pentium/90 zeigt DCC 3.0 brav die geforderten 90 MHz. Aus dem Bild von DCC geht hervor, daß Ihr System einen Dhrystone-Wert von 70935.2 und eine relative Geschwindigkeit gegenüber einem PC von 20621 Prozent hat. Bei uns liegen die Werte bei 74078,2 und 21534 Prozent. Grob überschlagen ist Ihr Computer also tatsächlich langsamer als unser 90-MHz-System. Da gibt es zwei Möglichkeiten: Entweder Sie haben einen Pentium/90, der tatsächlich langsamer getaktet wird (warum auch immer), oder Sie haben einen Pentium/75, der schneller getaktet wird (das wäre für den Hersteller billiger). Einen Blick auf das Chip-Gehäuse (nach vorsichtigem Entfernen des Lüfters) schafft da Klarheit. Auf jeden Fall sollten Sie sich an Ihren Händler wenden und nachfragen, was das soll. Der 3DBench ist übrigens vor allem von der Leistung der Grafikkarte abhängig, kann also so ohne weiteres nicht als Anhaltspunkt genommen werden.

Roland, was soll's?

Könntet Ihr bei Gelegenheit bitte mal erklären, wozu ein »Roland Wavetable Modul« als Soundkarten-Zusatz dient? Soweit ich weiß, kann man damit Synthesizer-Klänge von außen in den PC einbringen. Aber für Spiele...? ***(Ulrich Jacobsen, München)***

Grundsätzlich erweitert man mit Wavetable-Modulen eine Soundkarte um General-MIDI-Klänge. General-MIDI klingt im allgemeinen besser als die Töne, die die Karte per Adlib oder digitaler Klangausgabe von sich gibt. Bei den Spielen kann man deshalb meistens etwas wie »General-MIDI« oder »MPU-401« einstellen. Letzteres ist ein Interface (wie eine serielle Schnittstelle) über die per DOS die Klangdaten an ein MIDI-System weitergegeben werden. Die Roland-Module zeichnen sich darüber hinaus durch einen besonders klaren und ausgewogenen Klang aus, sind aber auch teurer als andere Module. Wer mit einem Wavetable-Modul liebäugelt, sollte auf seine Wunschliste das »SCD-10«-Paket von Roland setzen. **(hf)**

Brennt Ihnen eine Frage zu den Mysterien der PC-Technik auf der Zunge? Versiegt Ihre Spiele-Lust im Hardware-Frust? Schreiben Sie uns; wir werden versuchen, Ihre Fragen in einer der nächsten Ausgaben zu beantworten. Unsere Adresse:

- **DMV Verlag**
- **Redaktion PC Player**
- **»Technik-Treff«**
- **Gruber Str. 46 a**
- **85586 Poing**
- **Oder per E-Mail:**
- **ttreff@pcplayer.mhs.compuserve.com**

Wir bitten um Verständnis, daß wir aus Zeitgründen keine individuellen Ratschläge zusenden können; bitte schicken Sie also kein Rückporto oder frankierte Rückumschläge mit.



Sie wollen Ihre Meinung über PC Player loswerden oder sich zu allgemeinen Computerthemen äußern? Wenden Sie sich an den DMV-Verlag, Redaktion PC Player, Gruber Str. 46 a, 85586 Poing. Oder per E-Mail an: »leser@pcplayer.mhs.compuserve.com«.

Notizen wider dem Speichern

Stellen Sie sich folgende Situation vor: Am Steuer eines Rennwagens steuern Sie eine Kurve an. Sie versuchen sie sportlich mit Vollgas zu nehmen. Leider klappt es nicht ganz; der nächste Chausseebaum hat einen Kratzer mehr. Macht aber nichts, man hat ja vorsorglich den Spielstand vor der Kurve gespeichert. Ein kleiner Spagatgriff an der Tastatur und das neue Leben steht zu weiteren Versuchen bereit.

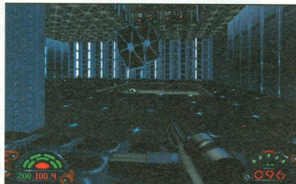
Wer wünscht sich nicht eine solche Speichermöglichkeit im wirklichen Leben? Jede winterliche Autofahrt verlöre ihren Schrecken. Jedes Gespräch beim Chef über die doch längst fällige Gehaltserhöhung wäre eine reine Lustveranstaltung. Deshalb finde ich: Das Abspeichern von Zwischenständen bei Spielen ist absolut weltfremd. Es vermindert den Reiz des Programms, da es jeder Hürde, jedem Problem die Schärfe nimmt. Commander Keen I bis III erlaubte ein Speichern nur zwischen zwei Missionen, später erst kam das Sichern während eines Levels hinzu. Genauso wie bei »Lemmings«, wo entweder ein Level klappt – oder man beginnt eben von vorne, da man nicht zwischendurch speichern kann.

(Jürgen Heidbreder, Markdorf)

Nimmt beliebiges Speichern wirklich den meisten Spielen die Herausforderung? Der nächste Leser ist da ganz anderer Meinung...

To save or not to save

Zum Thema »Dark Forces« möchte ich meine Meinung bezüglich der nicht vorhanden Speichermöglichkeit während eines Levels sagen. Etwa ab der vierten Mission benötigt ein Anfänger bzw. fortgeschrittener Spieler etwa zwei bis drei Stunden, um ins fünfte Level zu kommen (Profis brauchen natürlich nur Minuten). Sollte man während eines Levels, aus welchen Gründen auch immer, abbrechen müssen, fängt man im gleichen Level wieder von vorne an. Nach dem dritten oder vierten Versuch ist meiner Meinung nach dieses gute Spiel zu einem Langweiler geworden, aufgrund der vielen Wiederholungen. Bei LucasArts scheint man die Meinung zu vertreten »Wer unsere Spiele kauft, sollte Zeit ohne Ende mitbringen«. **(Bernd Grunenberg, Langenfeld)**


Speichern nur zwischen den Levels: Ist »Dark Forces« deshalb zu frustig?

Die beiden Zuschriften enthalten einige interessante Argumente über das Pro und Contra von besonders fairen Programmen, die jederzeit das Speichern erlauben. Sollten Profis nicht ein wenig toleranter sein und den weniger versierten Spielern solche Hilfen gönnen? Wer das beliebige Speichern für unrealistisch hält, könnte ja freiwillig darauf verzichten – oder hat hier die Selbstbeherrschung ein Ende? Weitere Meinungen zu dieser Schwierigkeitsgrad-Problematik sind erbeten.

Das Ende aller Lobeshymnen

Ich hoffe, Ihr verzeiht einem »alten Mann« (37 Jahre, verheiratet, zwei Kinder) das vertrauliche Du. Bei den ganzen Lobeshymnen, die Ihr Monat für Monat abdruckt, und hoffentlich nicht selber zu schreiben braucht, möchte ich – der Ausgewogenheit wegen – auch einmal ein paar kritische Worte schreiben.

Ich gehöre nicht zu Eurer Zielgruppe, so daß ich einige Dinge möglicherweise anders sehe. Mit der Arbeit bei der PC Player verdient Ihr Euren Lebensunterhalt. Ich gehe deshalb von einer gewissen Loyalität gegenüber dem »Dienstherren« aus. Deshalb liefert Ihr auch nur beste – kritische? – Arbeit ab. So weit, so gut. Was mich jedoch stört, ist die ewige Selbstbeweihräucherung. Ihr weist nahezu jeden Monat daraufhin, daß Ihr kritische Tests durchführt. Dies ist eigentlich selbstverständlich. Genauso könnte ein VW-Arbeiter jubeln, wenn er eine Schraube richtig angezogen hat.

Zudem haltet Ihr bei einer negativen Meinung so stark daran fest, daß Ihr keinerlei anderen Meinungen gelten laßt. So geschehen bei der Bewertung vom Bundesliga Manager Hattrick und des Supporters. Sicherlich habt Ihr recht, daß das Programm fehlerfrei sein und ein Editor bereits eingebaut sein sollte. Dennoch halte ich das Spiel für besser, als Ihr es durch Leserbriefe etc. gemacht habt. **(Matthias Fichte, Linsburg)**

Da wir unsere Leserbriefe wirklich nicht selber schreiben müssen, wurde im Rahmen dieser Rubrik der Bundesliga Manager Hattrick nicht von der Redaktion, sondern von unseren Lesern angegriffen. Bei der Auswahl von Zuschriften bemühen wir uns um eine repräsentativen Schnitt zu allgemein interessanten Themen; daß dabei PC Player auch mal gelobt wird, läßt sich leider nicht verhindern. Nichtsdestotrotz danke für die offene Meinung – und mit 37 Lenzen zählst Du durchaus noch zu unserer Zielgruppe. Unsere Leserbefragung hat ergeben,



daß sich jenseits der 30 noch viele PC-Spieler tummeln (was die geruhsam vor sich hinalternde Chefredaktion minimal beruhigt).

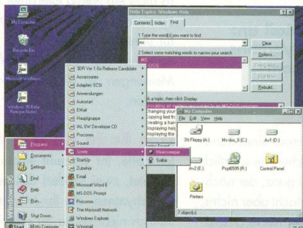
Warten aufs neue Windows

Ich finde, Ihr solltet die Rubrik »Technik-Treff« vergrößern und mehr Leserfragen beantworten. Darüber hinaus sollten Tips auch zu alltäglichen Problemen gegeben werden; z.B. über Drucker, Soundkarten, CD-ROMs, Modems, Festplatten oder Grafikkarten.

Wenn es möglich ist, sollten die Werbeseiten nicht zwischen den Tests oder Berichten stehen, sondern am Ende. Idiotisch ist auch: Zuerst veräppelt Ihr »Pharo Hypnosis« in »Bizarre Anwendungen«, aber auf dem kleinen Umschlag ist die Werbung davon!

Wie wär's mal mit einem Bericht über Windows 95? Fast alle Computerzeitschriften haben schon darüber geschrieben, nur Ihr noch nicht. Ihr könntet mal etwas Kritik über die schon vorhandene Beta-Version bringen. Ich kann mir vorstellen, daß das neue Windows auch so manche Macken haben wird – so wie OS/2.

(Daniel Kwittung, Nersingen-Straß)



Windows 95: Bald auch ein Thema für PC-Spieler?

Just weil es von Windows 95 bislang nur Beta-Versionen gibt, halten wir uns mit einem Test noch zurück. Microsoft arbeitet insbesondere noch an der Spiele-Kompatibilität; da wäre es unfair, eine nicht fertige Beta-Fassung zu kritisieren. Uns interessiert die Version von Windows 95, die auch in die Geschäfte kommen wird. Sobald die vorliegt, werden wir das Betriebssystem natürlich auf seine Spieletauglichkeit hin testen.

Redaktionelle Seiten und Anzeigen sind bei uns völlig voneinander getrennt. Deshalb kann es vorkommen, daß eine Firma ein Produkt bewirbt, obwohl (oder gerade weil) es im Test nicht überragend abschneidet.

Auf verlorenem Posten

Zuerst mal ein Lob an Eure Zeitschrift. Die Berichte, Tests und Tips sind wirklich sehr informativ und haben mir schon manches Mal echt viel Geld gespart. Auch Eure CD ist ziemlich gut, aber ich würde mir noch mehr Patches wünschen.

Nun zum Problem: Vor einigen Monaten kaufte ich mir die erste Version von »Outpost« und würde nun gern erfahren, wie das mit diesem so angepriesenen kostenlosen Umtausch läuft. Ich rief bei Sierra an und verstand nur Bahnhof, da mein Englisch gerade ausreicht, um nicht zu verhungern. So wende ich mich flehend an Euch, um ein bißchen Beistand zu erbetteln. **(Christopher Braun, Gelsenkirchen)**

Danke fürs Lob! Die verbesserte Outpost-Version ist wohl endgültig abgesagt worden; Sierra hat sich mittlerweile von dem schlunzigen Ober-Programmierer getrennt. Angesäuerten Kunden wurde eine »Geld zurück«-Aktion in Aussicht gestellt. In Deutschland kannst Du Dich an Sierras Vertriebsfirma Bomico wenden, deren Hotline man unter (06107) 945 145 erreicht.

Duft der Gruft

Der Leserbrief von Matthias Damm in der Ausgabe 5/95 hat mich dazu veranlaßt, auch meinen Senf einmal abzugeben. Seine Idee, Spiele in der »Hall of Fame« mit alten Testberichten anzureichern, finde ich super. So zum Beispiel zu lesen in der Happy-Computer 1/87 zu »Ace of Aces«: »Die Sprites der Angreifer sind sehenswert und ein stetes Motorbrummen sorgt für authentischen Sound.«

Es macht einfach Spaß, die alten Artikel zu lesen; sie zeigen auch auf, daß für uns völlig selbstverständlich gewordene Features vor sooo langer Zeit noch etwas ganz besonderes waren. Ich denke, daß auch bei anderen Lesern der Vorschlag vom Matthias große Resonanz finden wird.

(Rainer Thörner, Gronau-Epe)

Der Rückblick auf unsere Meinungen von damals ist sicher nicht unwitzig. Das eine oder andere damalige Zitat kann bei manchem Titel Sinn machen; überstrapazieren wollen wir diese nostalgische Nabelschau jedoch nicht. Außerdem wollen wir in der Hall of Fame immer Spiele vorstellen, die es auch für den PC gab.

Arrividerci, 286er!

In den letzten Ausgaben (2 bis 5/95) wurden nur vier Spiele getestet, die auch auf einem 80286 noch lauffähig sind. In drei der vier PC-Player-Ausgaben wurden selbst in der »Hall of Fame« Titel vorgestellt, die nur auf einem 80386 richtig laufen.

(Kim von Grawert, Immenhausen)

Vollkommen richtig; das 286-Kasterl in unserem Wertungskasten macht keinen Sinn mehr. Wir tüfteln gerade an einer neuen Version, die wahrscheinlich schon ab nächsten Monat verwendet wird.

Neue Hardware-Perspektiven wie z.B. Windows 95 oder Pentium-Spiele werden wir frühzeitig berücksichtigen.

SO ERREICHEN SIE UNS

Leserbriefe an die Redaktion PC Player können Sie entweder per Post oder als E-Mail schicken. Unsere E-Mail-Adresse: »mhs:leser@pcplayer« (CompuServe) bzw. »leser@pcplayer.mhs.compuserve.com« (Internet). Unsere Postanschrift: DMV Verlag Redaktion PC Player Gruber Str. 46 a 85586 Poing Bitte haben Sie Verständnis dafür, daß wir nicht jede Zuschrift individuell beantworten können. Beim Abdruck von Leserbriefen behält sich die Redaktion Kürzungen vor.

IN DER MACHE

◆ HER(T)Z-FLIMMERN

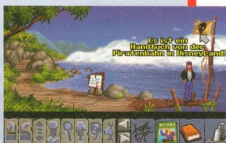
Hertz und Megahertz, VGA und Super VGA – die **Monitor-Welt** ist ganz schön kompliziert geworden. Unser neuester »Keine Panik«-Beitrag enträtselt Fachbegriffe und verrät Ihnen, worauf Sie bei der nächsten Monitoranschaffung achten sollten.

◆ E3, TEIL 2

Glauben Sie bloß nicht, daß der üppige Spielebericht in dieser Ausgabe schon alle **E3-Neuheiten** preisgegeben hat. Nächsten Monat werfen wir einen Blick auf die witzigsten Multimedia- und Hardware-Trends, die in Los Angeles zu sehen waren.

◆ TIPS & TRICKS

Captain Stangl bastelt schon am Tipsteil für die nächste Ausgabe: Eine **Amazon Queen** – Lösung hier, beide Wege durch Psygnosis' Weltraum-Abenteurer **Guilty** dort – lassen Sie sich vom weiteren Angebot überraschen!



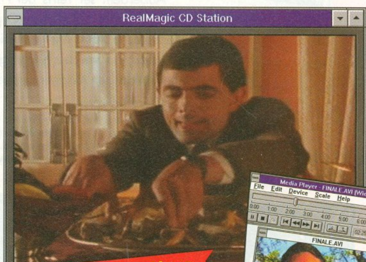
WORK IN PROGRESS

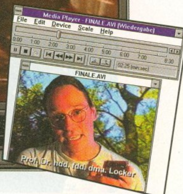
PC PLAYER

PC PLAYER 8/95

▶ DOPING FÜR VIDEOCLIPS

Ohne digitalisierte Videoclips kommt kaum ein PC-Spiel mehr aus. Das schönste Hollywood-Feeling wird aber vermurkst, wenn die Filmchen ruckelnd und zuckelnd über den Monitor kriechen. Die rührige Hardware-Industrie verspricht Abhilfe: Eine neue Generation von **Video-VGA-Karten** soll mit eingebauten Beschleunigern die Videoclip-Performance verbessern. Wie groß sind die Qualitätsunterschiede? Oder wirken sich solche Tricks womöglich negativ auf andere Leistungsaspekte der Grafikkarte aus? Unser neugieriges Hardware-Team unter Leitung von Henrik Fisch veranstaltet nächsten Monat einen großen Vergleichstest der Videokünstler.





MPEG, AVI & Co.: Neue Grafikkarten versprechen bessere Qualität bei PC-Videoclips

▶ BULLFROG STARTET DURCH

Das englische Programmierteam Bullfrog ist durch strategisch-schlaue Spiele berühmt geworden – von »Populous« bis »Magic Carpet«. Der nächste Titel der Mannen um Peter Molyneux verspricht aber unkomplizierte 3D-Action: **High Octane** ist ein 3D-Rennspiel im 21. Jahrhundert. Bis zu zwölf Spieler können sich im Netz drängeln und müde Sonntagsfahrer mit Raketenwerfer und MG von der Piste holen. Nach ersten Bildern im Messebericht dieser Ausgabe stehen die Chancen gut, daß wir Ihnen bereits nächsten Monat einen Test des Programms präsentieren.

Ferner auf der Spiele-Kandidatenliste: Flugzeug-Action bei **Combat Air Patrol**, Wirtschaftsstrategie mit **A IV Networks** und Gaudi-Autorennen dank **Micro Machines 2**



Bullfrog setzt auf Action: Wieviel Spielspaß bringt »High Octane«?

PC PLAYER 8/95 erscheint am 12. Juli

All dies und viele weitere Spieletests, Tips, News und Features rund ums PC-Entertainment warten in vier Wochen auf Sie.

Alle Vorschau-Angaben ohne Gewähr! Aufgrund von Terminänderungen bei den Spieleherstellern kann es zu kurzfristigen Verschiebungen kommen.

FINALE

Schönere Hormone dank »Tetris«



Die englische Händlerzeitschrift CTW berichtet von einer (völlig ernst gemeinten) wissenschaftlichen Studie: Das Spielen des Puzzleklassikers »Tetris« würde bei Frauen die Produktion von Glückseligkeits-Hormonen auslösen; vergleichbar den Reaktionen in Augenblicken größter Leidenschaft. Außerdem sei Tetris bei Frauen so beliebt, weil es deren natürlichen Organisationsdrang anspreche. Aha. Wir wollen lieber erst gar nicht wissen, an welche Neigungen »Full Throttle« bei spielenden Männern appelliert...

Women in love with Tetris

According to new research, the classic Gameboy title *Tetris* causes women to experience a rush of endorphins (the chemical that causes passion) when they play the game. Psychologists claim that the game appeals to the 'traditional feminine craving for organisation.'



EXPLOSIV

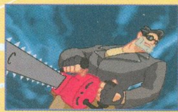
Die Virgin-Handgranate ist nichts dagegen: Das »Silicon Studio Center« machte mit aufgeklebtem Böller auf seinen Slogan »Wir geben Feuer« aufmerksam. Wenige Stunden nach Evakuierung des Verlagsgebäudes und Verabschiedung des Bomben-Entschärfungskommandos haben wir herzlich über diesen possierlichen Einfall gelacht.

tikis MS-SpielDOSe



Nach einem Jahr Arbeitslosigkeit stellte sich heraus, daß Frieders intensive Kenntnis von PC-Spielen sich im Berufsleben doch nutzbringend anwenden ließ.

10 ABGELEHNTE NAMENSVORSCHLÄGE FÜR »VOLLGAS«



Kein Wunder, daß Lucas-Arts' Deutschland-Partner Softgold einen neuen Namen suchte: Der Originaltitel des Adventures »Full Throttle« könnte auf den Zungenspitzen unbedarfter Teutonen schnell zu einem »Volltrottel« verkommen. Sinnvoll und treffend ist der deutsche Name »Vollgas«, doch bis dahin war es ein langer Weg: Aus einem Papierkorb im Düsseldorfer Bahnhofsrestaurant bargen wir folgende Liste mit Namensvorschlägen, die von Lucas Arts abgelehnt wurden...

PLATZ 10:	Abgas
PLATZ 9:	Vielfraß
PLATZ 8:	Mordsspaß
PLATZ 7:	Laß das
PLATZ 6:	Krieg der Reifen
PLATZ 5:	Harley Jones
PLATZ 4:	Biker Island
PLATZ 3:	Voll und völler
PLATZ 2:	Ozon
PLATZ 1:	SimRadl

WITZ DES MONATS

»Wieviele Rollenspiel-Programmierer braucht man, um eine Glühbirne auszutauschen?«

»Zwei – denn die Hälfte des Programmier-Teams gibt bekanntlich immer während des Projekts auf!«

Als kostenlose Zugabe schnell noch den hoffentlich allerletzten Pentium-Witz: »Wieviele Pentium-Chipdesigner braucht man, um eine Glühbirne auszutauschen?« – »0,9999997...«

SCHNELL

Ist es nur eine überzählige Druckfehler-Null – oder das erste CD-ROM-Laufwerk mit 20fach-Speed? Unser aufmerksamer Leser Tim (oder so ähnlich – diese Handschrift...) aus Göppingen entdeckte die Hardware-Revolution in einer Anzeige.

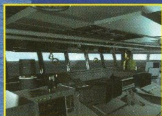
Audio Blaster Upgrade Kit
Art.-Nr: 091100121

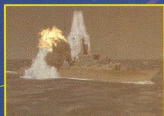
Dieses Paket beinhaltet AudioBlaster Pro 16 MCD Karte und eine CPS Double Speed CD ROM (3000 KByte/sec Datentransferrate). Die CD ROM ist Single -und Multisessionfähig und MSCDEX kompatibel.Darüber hinaus erhalten Sie folgende Programme: „CD Vision"



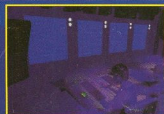


Kampf um die Freiheit auf hoher See.









USS Ticonderoga

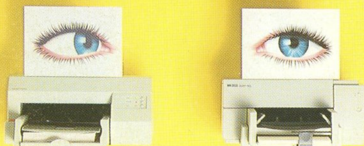
Verteidiger der Freiheit

Man hat dich zum Befehlshaber des Raketenkreuzers USS Ticonderoga befördert und setzt hohe Erwartungen in dich! Strategie, geschickte Manöver und überlegte Entscheidungen sind hier gefragt. Deine Aufträge führen dich nach Asien, in den nahen Osten und in den Nordatlantik. Das realistische Einsatzsystem fordert superschnelle Reaktionen und Entscheidungen, die immer schwieriger werden, je besser du wirst. Du hast das Kommando und damit auch den echten Stress und Nervenkitzel! Über 20 verschiedene Einsatz-Szenarien mit atemberaubenden 3-D-Grafiken sind der Weg zu den vier Sternen, die den Kadetten vom General unterscheiden. Zeig was in dir steckt, denn die NAVY braucht dich!



Mindscape International GmbH
Daimlerstrasse 11
41564 Kaarst
Deutschland

Wenn Sie sehen, wie gut der neue HP DeskJet 660C auf Normalpapier druckt, werden Sie Augen machen!



SAATCHI & SAATCHI FRANKFURT

Über 80 % aller Dokumente werden auf Normalpapier ausgedruckt. Das heißt, Sie sollten sichergehen, daß Ihr Drucker auf jedem Papier erstklassige Qualität liefert. So wie der neue HP DeskJet 660C. Denn innovative Technologien und neue, verbesserte Tinten lassen seine beeindruckenden 600 x 600 dpi (s/w) noch besser als bisher aussehen.

Da ist z. B. das Kantenglättungsverfahren REt: Optimal plazierte Druckpunkte sorgen für perfekt gerundete Kurven und gestochen scharfe Kanten. Außerdem sehen die Farben dank HP ColorSmart extrem lebendig aus. Denn diese Technologie wählt automatisch die optimalen Druckertreiber-Einstellungen für besonders brillante Farbtöne. Dazu kommt die neue schwarze, pigmentierte Tinte. Sie liefert ein satteres Schwarz und ein schärferes Druckbild als Tinten auf Farbstoffbasis.

So sieht bei HP das Schwarz – genau wie die bis zu 16,7 Mio. anderen Farben – auf jedem Druckmedium gut aus, vom Kopierpapier bis zur Folie. Wenn Sie das mit eigenen Augen sehen wollen, fordern Sie einfach einen Probeausdruck unter Tel. **0180/5 32 62 22** an.

Hewlett-Packard.
Soviel Druck muß sein.

hp HEWLETT® PACKARD